
МЕГА ПОСТЕР +микропостер!
WARCRAFT III и WARLORDS BATTLECRY 2
КОМПАКТ-ДИСК №1 В МИРЕ
ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ В РОССИИ
176 СТРАНИЦ
www.igromania.ru
ИГРОМАНИЯ
08 (59) 2002
ISSN 1560-2583
9 771560 258002
В НОМЕРЕ
NEVERWINTER NIGHTS
WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE
РОБОТОКЛАНЫ MECHWARRIOR
ВОИНЫ РУССКОГО BATTLETECH
ПРОЕКТ "АЛЬФА"
ИГРА ПРО РОССИЙСКИЙ СПЕЦНАЗ
НА КОМПАКТ-ДИСКЕ
ЛИЧНЫЙ ПОЛИГОН ДЛЯ ТРЕНИРОВОК:
QUAKE 3: DEFRAG
ПОЛНОЦЕННЫЙ АДД-ОН, ПРОДОЛЖЕНИЕ UNREAL:
OPERATION NA PALI
МАКСИМУМ ОТ MAX MAX МАКСИМУМА
ЖДЕМ
Another War
Commandos 3
Freelancer
I.G.I.2: Covert Strike
Lethal Dreams
Lionheart
NOLF2
Tomb Raider: The Angel of Darkness
Tropico 2...
ИГРАЕМ
Age of Wonders II
Delta Force: Task Force Dagger
Grand Prix 4
MechWarrior 4: Mech Packs
Neverwinter Nights
Operation Flashpoint: Resistance
Team Factor
WarCraft III
Джаз и Фауст...
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
Unreal Tournament 2003
Hitman 2: Silent Assassin
ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКА
WarCraft III
Morrowind
Neverwinter Nights
Гномы...
БОЛЕЕ 300 ИГР в номере и на компакте
Обложка. NEVERWINTER NIGHTS

ИГРОМАНИЯ

ПРИВЕТСТВУЮ! Период отпусков в самом разгаре, да и дачный сезон вошел в свою наиболее катастрофичную фазу, так что я искренне рад, что вы, уважаемый читатель, остаетесь с нами и читаете эти строки. Это правильно. Отдых — отдыхом, но и про игры забывать нельзя, иначе можно пропустить самое интересное. А наглядным подтверждением тому, что интересного происходит — навалом, служит новый, августовский номер.

Номер, в котором мы, помимо многого прочего, знакомим вас сразу с тремя хитами мирового значения: Warcraft III: Reign of Chaos, Neverwinter Nights и Age of Wonders 2: The Wizard's Throne. Причем первым двум из названных однозначно суждено быть причисленными к лику святых игрового мира и на десятилетия закрепиться в народной памяти. Идеи этих игр будут клонировать и развивать в десятках других игровых проектов, они станут культом для миллионов геймеров во всех частях света, а в "Игромании" им еще долго будет посвящено максимум внимания в различных рубриках.

И кстати говоря — уже в этом номере вас ждет титаническое по размерам руководство/прохождение по третьему Warcraft, снабженное тоннами советов по тактике, а в последующих номерах мы, предположительно, расскажем об особенностях мультиплеерной игры в Warcraft III и подробнее поговорим о ее локализованной версии. Еще в этом номере вас, скорее всего (материал еще пишется), ждет немалое по размерам руководство/прохождение по Neverwinter Nights, а в следующем — по Age of Wonders 2 (сейчас — только если первая часть). И, раз уж речь зашла о руководствах с прохождениями, то хочу обратить ваше внимание на полную версию статьи по Morrowind (в три раза больше по сравнению с ранней из предыдущего номера, так что смотрите обязательно) и наконец-то все же законченный нами полноценный материал по "Гномам".

О хорошем поговорили, теперь поговорим о плохом. Впрочем, это "плохое" относится к разряду смешных курьезов. В предыдущем нашем номере финские печатники героически опростоволосились, умудрившись перепутать страницы в номере. Вероятно, в период, когда они взялись за работу над нашим номером, у них... эээ... был горячий финский праздник, сопряженный с употреблением горячительных напитков... А может, еще какие веские причины имели место быть. Да и вообще, в конце концов, всем свойственно ошибаться. Но как бы то ни было, а результат оказался следующим: вторая из трех страниц с описанием Героического Конкурса мигрировала в самый конец "Мозгового штурма". В последний момент горе-печатники заметили оплошность, но — чтобы все исправить, пришлось бы на две-три недели задержать выход июльского номера, так что — пришлось оставить все как есть. В конце концов, ничего особо страшного не случилось, просто в "Мозговом штурме" образовалась внеплановая задачка для ваших мозгов: этакий тестоскринтурс по отысканию правильной последовательности прочтения страниц Героического Конкурса. Надеюсь, все благополучно справились.

Несомненным доказательством чему служит то, что первые карты уже пришли на конкурс. Господа любители "Героев", участвуйте. Быть может, именно ваше имя будет увековечено в зале славы на страницах "Игромании", среди имен других двадцати девяти победителей конкурса.

О плохом-комичном поговорили, заодно замолвив пару слов о конкурсе на лучшую карту для Heroes IV... Давайте теперь о хорошем. На нашем компакте, как обычно, масса всего фантастического и уникального, что сделает ваш летний досуг активным и насыщенным. И основное, о чем я хочу... нет — прямо-таки обязан сказать, так это о том, что на компакт мы выкладываем очередной шедевр независимого игродельческого фронта: гигантский и вместе с тем совершенно бесплатный аддон для Unreal, сделанный на движке Unreal Tournament и называющийся Operation Na Pali. Поскольку качество аддона делает его исключительным явлением в игровом мире, то мы тоже сделали исключение и не только помещаем его на компакт с детальнейшим описанием, что и как инсталлировать (там есть свои неочевидные хитрости), но и сделали по нему статью в "R&S: Вердикт", тщательно его прорецензировав и выставив ему достойный рейтинг. Читайте и играйте! Operation Na Pali — действительно значимое явление в мире 3D Action.

Дальше — о наших дополнительных проектах. Полагаю, все помнят, а многие купили и оценили компакт "Лучшее для Counter-Strike", сделанный частично на основе игроманских журнальных материалов и продававшийся отдельно от самого журнала? Во многом это был "первый блин", оказавшийся, впрочем, отнюдь не "комом" и снискавший заслуженную популярность. Подумав, мы решили не останавливаться на одном лишь этом и готовим к выпуску тематические компакты еще по нескольким играм. Не буду раньше времени сообщать, что именно мы будем выпускать, а то опять, пока мы доводим компакты по качеству до надлежащего уровня, пираты наскоро сварганят чего-нибудь посредственное и выпустят раньше нас под нашим же названием, как было с упомянутым "Лучшим для Counter-Strike".

Скажу лишь про один проект, который самоочевиден. Это — второй выпуск компакта "Лучшее для Counter-Strike", на котором будет все для версии CS 1.5. Направленность компакта — в первую очередь карты и наборы карт, во вторую очередь — модели, и в третью очередь — все остальное. В отличие от первого выпуска, компакт полностью оригинален и не опирается на журнальные материалы. Компакт находится на финальной стадии: просматриваются и отбираются последние десятки карт, уже придумывается дизайн для обложки... Если не найдется ничего, что помешает, компакт скоро поступит в продажу.

Из материалов в номере мне бы хотелось, помимо уже названного, привлечь ваше внимание к мощнейшим статьям по преобразованию Jedi Knight 2 во "Вскрытии" и "Мастерской", к эксклюзивным репортажам по "Проекту "Альфа"" и по New World Order в "Территории Разлома", к фантастическому рассказу "Снеперы" в "Перекрестке миров" и юмористической притче-переделке "Сказка о чувake и мышке" в "Юморе"... и ко многому другому. Как я вам и обещал месяц назад, мы отдыхать не собираемся (разве что совсем чуть-чуть), и августовский номер насыщен информацией.

И, напоследок, сообщаю о том, что мы снова переехали. Хобби у нас такое — офисы менять. То одно, понимаете ли, не устроит, то другое. Надеюсь, впрочем, что на новом месте мы уже осядем надолго, так как любой переезд — это маленький катаклизм, сопряженный с массой технических сложностей.

На этом все. Желаю вам приятного и полезного знакомства с нашим новым номером!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук *(parchuk@igromania.ru)*
Зам. ген. директора
Евгений Исупов *(isupoff@igromania.ru)*

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Денис Давыдов *(editor@igromania.ru)*
Зам. главного редактора
Святослав Торик *(torick@igromania.ru)*
Редакторы
Олег Полянский *(rod@igromania.ru)*
Алексей Кравчун *(operKOT@igromania.ru)*
Федор Усаков *(fedor@igromania.ru)*
Николай Пегасов *(pegasoff@igromania.ru)*
Дизайн и верстка
Илья Галиев *(jb@igromania.ru)*
Виктор Бодров *(victorus@igromania.ru)*
Программист сайта и компакт-диска
Денис Валеев *(dionis@igromania.ru)*
Верстка сайта и компакта
Ирина Сидорова *(lado@igromania.ru)*
Вспомогательный состав
Антон Логвинов *(fx@igromania.ru)*
Илья Викторов *(orange@igromania.ru)*
Дмитрий Бурковский *(dmitri@igromania.ru)*
Вредоносный состав
Геймер *(gamer.sobaka.igromania.ru)*
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина *(kat@igromania.ru)*
Корректор
Изабелла Шахова *(burivuh@igromania.ru)*

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Константин Есин *(sales@igromania.ru)*
(podpiska@igromania.ru)
Серьян Смакаев, Сардана Карагулова

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА
Юлия Однакова *(odnakova@igromania.ru)*
Дарья Новоторцева *(danja@igromania.ru)*
тел./факс 231-2364

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365, тел./факс 231-2364
e-mail: *editor@igromania.ru*
сайт: ***www.igromania.ru***

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на *editor@igromania.ru*.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy. Finland
Печать компакт-диска: "Арк систем"
(095) 748-0730/31/32, office@arkcd.com, www.arkcd.com.

Тираж 53.100.

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Внекомпьютерные игры

САМОПАЛ — 110-113

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ — 114-127

Теория

Тестирование

Разгон №5

Разумный компьютер

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ — 128-129

ИНТЕРНЕТ — 130-139

КОДЕКС — 140-141

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА — 142-152

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ — 154-159

ПОЧТА "МАНИИ" — 160-164

ЮМОР — 166-169

МОЗГОВОЙ ШТУРМ — 170-175

МИКРОПОСТЕР — 173-174

ЖУРНАЛЫ ПОЧТОЙ — 176

МЕГАПОСТЕР "МАНИИ"

РЕКЛАМА В "МАНИИ"

Обложка:

В номере:



Армен Есаулов
undead@igromania.ru

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ



Драконистый мордобой

Делать игры по фильмам давно вошло в моду. Не менее модно снимать фильмы по играм. **Phantagram Interactive** собирается выпустить игру, созданную на основе оскароносного **Crouching Tiger, Hidden Dragon**. Нас ждет MMORPG, а вовсе не файтинг, как можно было подумать. В ближайшие несколько месяцев разработчики должны запустить сайт игры, ну а сама она выйдет лишь в конце 2004 года. Одно непонятно. **Ubi Soft** еще в прошлом году приобрела все права на издание игр по мотивам "Крадущегося тигра, затаившегося дракона".

Просто шпинат



Dungeon: Gladiator

Ведущий итальянский разработчик игр — **Trecision** — анонсировал аркадные гонки на двухколесных транспортных средствах — **Popeye, Hush Rush for Spinach**. Главным героем в игре будет неутомимый моряк **Папай**, который начал свой карьерный рост в 1929 году в одноименном мультсериале. В игре нас ждет множество замысловатых трасс, разнообразные акробатические трюки, бонусы... И конечно — шпинат! Выход игры намечен на 2003 год. В издатели Popeye поначалу записалась французская компания **Cryo**, но, как вы сможете понять, прочтя в блоке "Срочно в номер" некролог о ее скоропостижной кончине, издателем для игры выступит кто-то другой...

Вьетнамские будни

Война! Излюбленная тема разработчиков компьютерных игр. **Take Two Interactive** объявила о разработке FPS **Vietcong**. Из названия понятно, что игра — про Вьетнам. Воссозданием атмосферы Вьетнамской войны занимаются **Illusion Softworks** и **Pterodon**. Командование армейским спецподразделением из шести рэмбо — это не каждому под силу. Вместо тупого "застрели их всех" придется шевелить извилинами. Эдакий OFP про Вьетнам.

Арсенал наших головорезов будет состоять из 25 видов оружия, среди которых замечены американская M16, гранатомет, снайперская винтовка. В общем — джентльменский набор. Вооружаемся до зубов и вперед — через двадцать миссий на вьетконговской территории. Из



Vietcong

джунглей нас не выпустят. Скучно? Посмотрим. Попытаться выиграть Вьетнамскую войну хотя бы виртуально можно будет осенью этого года.

Пятые поселенцы



Blue Byte Software объявила о начале работ над очередным — пятым — продолжением игры серии **The Settlers**. Разработчики собираются шокировать геймеров возможностями нового движка. Помимо феерического зрелища на банкете предусмотрены свежие стратегические элементы, которые если не перевернут с ног на голову наше представление о The Settlers, то уж точно приятно удивят поклонников серии, число которых с выходом новой игры должно возрасти.

Вызов общественности

Разработчики из **Nicely Crafted Entertainment** собираются воздвигнуть новый онлайновый замок. **Time of Defiance** — онлайновая 3D RTS, в которой игрокам вновь предстоит неустанно сражаться за свой кусок территории. Тысячи небольших островков далекой планеты. Общая площадь суши — 14,062,500 квадратных километров. До тысячи игроков на одном сервере. Самое интересное, что игра не останавливается ни на секунду. Пока вы спите, противник может атаковать, и проснувшись, вы увидите свою базу в руинах. Замечательный способ привлечь побольше игроков в игру, а потом, когда втянутся, начать грести деньги мешками. Кому хочется, чтобы во время отсутствия в Сети оппоненты разгромили твое войско?! Поэтому в онлайн будут выходить из дома и с работы, из Интернет-кафе и с компьютера друзей...

Игра абсолютно нетребовательна к скорости соединения. Двухсот байт в секунду хватит для комфортной игры. Поскорее отправляйтесь в Страну Дураков, зарывайте свои Интернет-карточки на Поле Чудес и ждите, когда взойдет тотальный Анлим. Без этого выжить в мире Time of Defiance будет проблематично.

СРОЧНОВНОМЕР

Некролог Cryo

Утром четвертого июля сего года не стало, пожалуй, одной из самых неординарных компаний на европейском компьютерно-игровом рынке. **Жан-Маршал ЛеФраном** — президент **Cryo Networks** и **Cryo** — объявил о банкротстве своей компании. У Cryo не нашлось денег, чтобы погасить долги. Штат корпорации пришлось распустить, акции обнулить, а в самом ближайшем будущем, видимо, будет пущено с молотка имущество компании.

К моменту выхода в свет журнала, скорее всего, компания будет признана банкротом в суде. Не будет больше замечательных "квестов не для всех", "адвенчур для избранных" и "экшенов с левой резьбой". Лишь струйка дыма над финансовым французским крематорием напомнит нам о Cryo. А игры... Они всегда останутся в наших сердцах. Аминь!



Time of Defiance

Жизнь по-римски

Несмотря на растущую популярность онлайнового ролевика **Dark Age of Camelot**, его создатели отдыхать не собираются. **Mythic Entertainment** уже начала работу над новой MMORPG — **Imperator**.

В мире Imperator Древнеримская Империя не распалась, наоборот — ей подчинялись все новые и новые государства. Территория и власть империи увеличивались в геометрической прогрессии. Естественно, у такого могущественного государства появилось много врагов. Игроку предстоит познакомиться с миром

КОМПАНИЯ "БУКА" ПРЕДСТАВЛЯЕТ В РОССИИ

ВСЕЛЕННАЯ МЕЧА И МАГИИ



















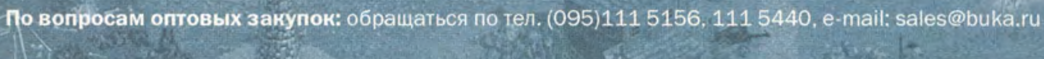










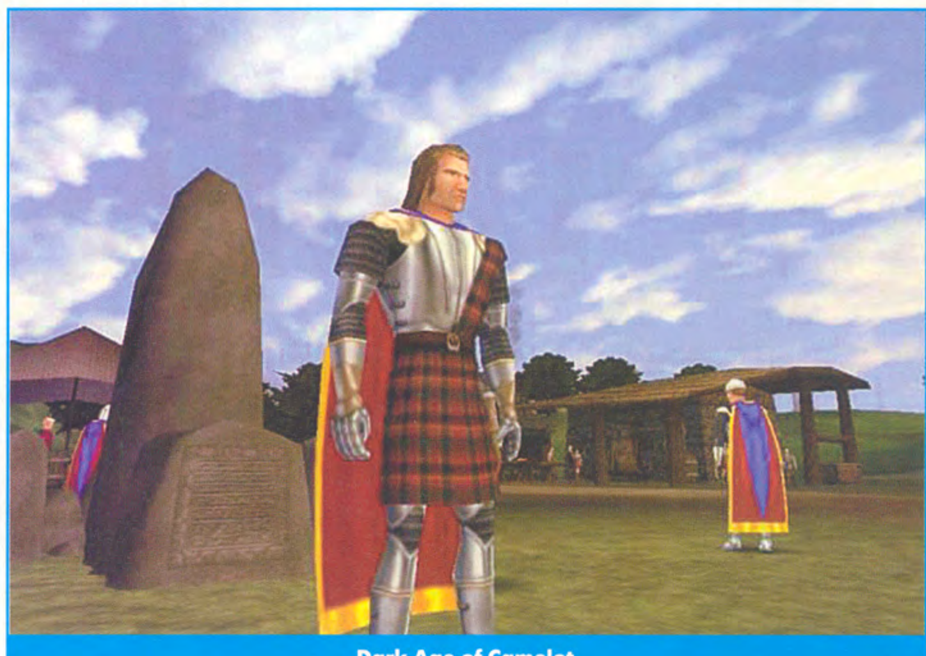


3DO

NEW WORLD COMPUTING



Imperator именно в тот момент, когда стабильность Республики расшатана. Красота римской архитектуры, величие и в то же время дикость народа — все перемешалось в Imperator. По словам президента Mythic, **Марка Якобса** (Mark Jacobs): *"Выход Imperator потрясет всех и предопределит развитие жанра MMORPG на годы вперед"*. Какие слова! Впрочем, оснований не верить Mythic у нас нет. Все игры компании были если не хитами, то просто очень качественными продуктами. Да и конкуренты из **LucasArts**, работающие над **Star Wars Galaxies**, не спят. Именно в условиях здоровой конкуренции рождаются самые лучшие игры.



Dark Age of Camelot

Формула будущего от Вильнева

Чемпион "Формулы-1" **Жак Вильнев**, **Ubi Soft Entertainment** и **WEG Management** объявили о том, что разработка нового гоночного симулятора идет полным ходом. Названия игре не придумали, поэтому было решено провести конкурс среди посетителей домашней странички Жака. Вполне возможно, что на момент поступления журнала в продажу победитель будет объявлен, и игра получит достойное имя. А пока известно следующее... Через улицы одиннадцати виртуальных городов будут проложены виртуальные трассы, по которым нам и предстоит гоняться на виртуальных болидах. Причем ходят слухи, что болиды будут не виртуальными воплощениями современных болидов Ф-1, а концепткарами будущего. Эдакий футуристический симулятор "Формулы" будущего. Яркая 3D графика, сочный звук, возможность скоростных заездов по Сети — прилагаются. Релиз игры на PC ожидается в сентябре этого года.

СРОЧНОВНОМЕР

Маски-шоу



Project Entropia

"Маски-шоу" способны устраивать не только в России. В офисе шведской фирмы **MindArk** была проведена крупномасштабная проверка, в которой были задействованы 70 судебных приставов. Напомню, что MindArk является создателем трехмерной виртуальной вселенной **Project Entropia**. Санкционирован данный обыск был **Microsoft** и еще тремя крупными производителями ПО: **Adobe**, **Autodesk** и **Macromedia**. Microsoft обвинила MindArk в незаконном использовании более 600 программных продуктов компании. Главный менеджер MindArk **Ян Вельтер Тимкранс** (Jan Welter Timkrans) заявил, что MindArk надлежащим образом контролирует все используемое ПО в офисах фирмы и всегда строго относилась к вопросам покупки и продления лицензий. Ян также сказал, что Microsoft уже давно интересуется Project Entropia, поскольку проект MindArk является прямым конкурентом детища Microsoft — **Asheron's Call**. Причем у Project Entropia есть целый ряд неоспоримых преимуществ: при игре используются реальные деньги, есть возможность продавать полученные предметы, а все ПО для подключения к виртуальной вселенной распространяется бесплатно.

Председатель наблюдательного совета **Бенни Игланд** (Benny Iggland) заявил, что фирма намерена подать в суд на Microsoft и несколько других компаний за причиненный MindArk ущерб. В успешном для MindArk исходе судебных разбирательств Бенни не сомневается. Ну а отсуженные у Microsoft миллионы долларов достанутся счастливым обитателям вселенной Entropia в виде дополнений к игре.

Железные птицы Wilco

Wilco Publishing анонсировала аддоны **Airport 2002 Volume 1** и **A320 Pilot in Command** для **Microsoft Flight Simulator**. Примечательно, что в дополнениях будет использована новая анимационная технология — **Flight Simulator New Animation Technology** (FSNAT). Она позволяет делать движения всех игровых объектов более реалистичными. Самое главное, что использование FSNAT никак не скажется на количестве FPS. Так что летать из Лондона в Париж и из Парижа в Москву можно будет без заметных тормозов. Выход чуда от Wilco ожидается в третьем квартале этого года.



Project Nomads

Project Nomads приближается

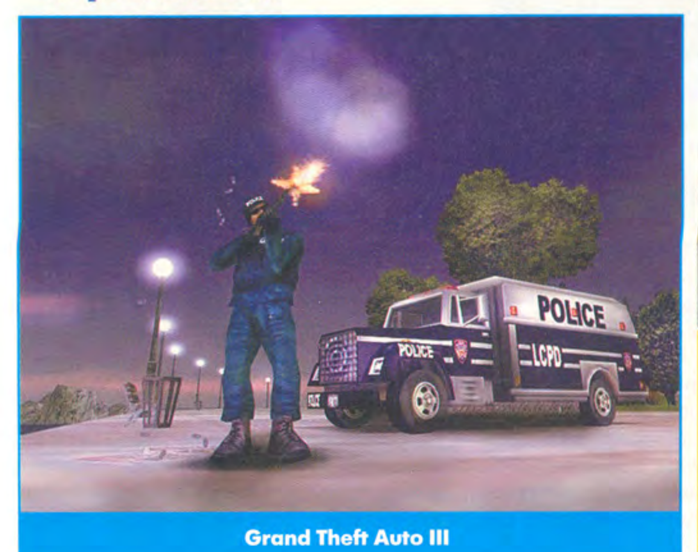
Разработчики из Radon Labs обмолвились о том, что Project Nomads достигла стадии альфа-разработки. Напомню, что Project Nomads — это игра на стыке жанров. Коктейль из RTS, RPG и экшена. В игре мы будем строить здания на летающих островах, собирать ценные артефакты и редкие виды ресурсов, выпускать различные летательные аппараты и защищать свой небесный остров от посягательств соперника. Помним-помним! Было уже такое. Лет пять назад. Называлось — Netstorm.

Релиз игры должен состояться в середине осени. Тогда и посмотрим, будет ли Project Nomads столь же интересна, как и Netstorm. Хочется верить. Носиться по висящим в воздухе островам и забрасывать оппонентов бомбами-вертушками было увлекательно.

ИНДУСТРИЯ



Логичные перестановки

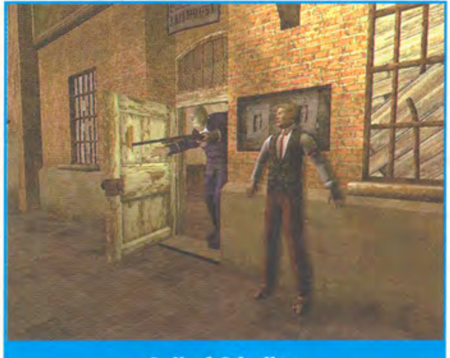


Grand Theft Auto III

Если бы несколько месяцев назад мне сказали, что The Sims потеряют лидерство в списке самых продаваемых игр, я бы удивился. Но сегодня "Симсы" повержены, а я ничуть не удивлен. The Sims был ловко уложен на лопатки Grand Theft Auto 3. Понятно, что через месяц-другой симовское засилье в чартах продолжится, но пока GTA3 — безоговорочный лидер. Не исключено, что в ближайшем будущем и GTA придется потесниться. Neverwinter Nights от Infogrames уже разошлась тиражом в один миллион копий. И это только начало.

Call of Cthulhu лишилась издателя?

Headfirst Productions Limited расторгла контракт с Ravensburger Interactive, по которому последняя должна была издавать ужастик Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Причиной послужило нарушение условий контракта со стороны Ravensburger. Тем не менее, менеджер Headfirst, Майк Вудруф (Mike Woodroffe), поспешил заявить, что это событие никак не скажется на ходе работ над игрой. Как и планировалось, Call of Cthulhu выйдет в начале 2003 года.



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth




Anarchy Online

В то же время представители Ravensburger не менее официально заявляют, что расторжение контракта неправомерно со стороны Headfirst. Ravensburger считает, что договор по-прежнему в силе.

Funcom снова мудрит

Норвежская компания Funcom объявила об очередном сокращении штата всех трех своих офисов. Причиной подобного решения послужило желание компании сконцентрироваться на продвижении Anarchy Online. Президент Funcom — Андре Бэкен (Andre Backen) уверяет, что все это никак не повлияет на развитие популярной онлайновой RPG. Все запланированные патчи будут выпущены, а работа над аддоном к AO — Shadowlands — будет продолжена.

Похожая ситуация уже имела место в декабре прошлого года. Тогда Funcom также проводила сокращение, и через некоторое время большинство уволенных работников вновь были приняты в компанию. Скорее всего, так будет и на этот раз, ведь количество подписчиков AO растет, и как только Funcom решит заняться каким-либо новым проектом, ей понадобятся новые силы.

Даты выхода игр

Июль	
WarCraft III: Reign of Chaos	03
Austerlitz: Napoleon's Greatest Victory	08
Runaway: A Road Adventure	20
World War II: Panzer Claws	20
MechWarrior 4: Clan	26
Agassi Tennis Generation 2002	30
Unreal Tournament 2003	31
Август	
G.I. Combat	02
Aliens vs. Predator II: Primal Hunt	14
Counter-Strike: Condition Zero	14
Pro Race Driver	15
Divine Divinity	19
Beach Life	22
Karma: Immortality	22
Operation Tiger Hunt	22
Mafia: The City of Lost Heaven	27
Warbirds III: Fighter Pilot Academy	31
Сентябрь	
Hidden & Dangerous 2	01
Battlefield 1942	03
Project IGI 2: Covert Strike	10
Hitman 2: Silent Assassin	14
Another War	15
Atlantica	15
One Must Fall: Battlegrounds	15
Project Nomads	15
S.W.A.T.: Urban Justice	18
Need for Speed: Hot Pursuit 2	24
TOCA Race Driver	27
Xpand Rally	29

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

Страсти по Xbox

По неподтвержденным слухам, Microsoft планирует выпустить вторую версию своей приставки Xbox в 2006 году, незадолго до чемпионата мира по футболу. А пока компания стахановскими методами подготавливает почву для своей новой консоли. Несмотря на то, что в



прошедшем фискальном году на проекте Xbox было потеряно около 750 миллионов долларов, а в будущем году ожидаются уже миллиардные убытки. Впрочем, в резервах компании — 42 миллиарда, и еще около 40 — прибыль за прошедший год. Так что затраты на Xbox будут без проблем покрыты. Несколько миллиардов долларов — это более чем оправданная цена за приличный кусок консольного рынка, сулящего огромные прибыли в будущем.

Старый бич, новые цифры

По данным аналитиков, количество пиратских программ (в частности игр) продолжает расти. Ежегодные убытки издателей по всему миру составляют около 11 миллиардов долларов. "Лучше всего" с пиратством во Вьетнаме. Там 97 процентов рынка — нелицензионное ПО. На втором месте Китай с 94 процентами, далее следуют Индонезия и Украина (по 89 процентов), а затем уже Россия, в которой, по подсчетом специалистов, 88 процентов "теневой" ПО-продукции.

РОССИЯ



Великий комбинатор

Компания "МедиаХауз" анонсировала квест "12 стульев — реальные события или как это было на самом деле". Игра сделана по мотивам знаменитого романа Ильфа и Петрова "12 стульев". В роли Остапа, Кисы, Отца Федора игроку предстоит пройти несколько частей квеста. Разработчики обещали сохранить оригинальный "остаповский" юмор и обойтись без пошлых анекдотов. Будем надеяться, что Остап Сулейман Берта Мария Бендер Бей предстанет перед нами во всей красе уже в начале следующего года, когда должен состояться релиз игры.

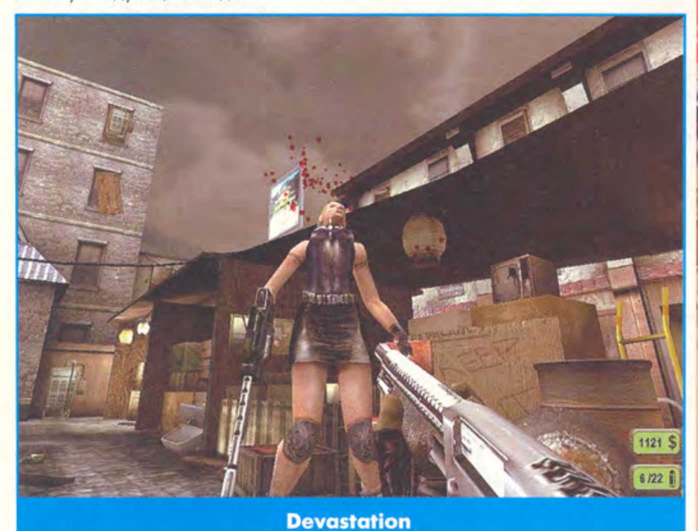
Останется только один!

Фирма 1С объявила о подписании договора с компанией Diversions Entertainment на издание в России и на территории стран СНГ и Балтии 3D-файтинга One Must Fall: Battlegrounds. Игра является продолжением культовой One Must Fall: 2097. Действие сиквела будет происходить в 2117 году, через двадцать лет после событий предыдущей части. Восемь роботов, до зубов вооруженных футуристическим оружием, поступят в распоряжение игрока. Дата начала гладиаторских сражений на восьми аренах пока не разглашается.


One Must Fall: Battlegrounds

Опустошение по-русски

Компания "Акелла" объявила о подписании договора с компанией ARUSH Entertainment об издании на территории России, СНГ и стран Балтии командного шутера "Опустошение" (оригинальное название Devastation). Действие игры разворачивается в постапокалиптическом мире. Военные, наемники и просто бандиты объединятся против... полицейских. Движок Unreal, как следствие — завораживающие спецэффекты, динамика и системные требования им под стать. В качестве бонуса — тридцать видов холодного и огнестрельного оружия, продвинутый AI и еще множество вкусностей, попробовать которые мы сможем ближе к началу следующего года.



Devastation

ИНТЕРЕСНОСТИ



Рекламные трюки Microsoft

В Великобритании разразился скандал из-за нового рекламного ролика Microsoft, направленного на промоушен Xbox. Ролик начинается с того, что у одной женщины рождается малыш. Не буду описывать сам процесс, но в итоге сильных потуг матери ребенок со скоростью кометы вылетает в окно (как символично). За 40 секунд свободного полета с душераздирающими криками ребенок постепенно стареет, и в результате пожилой старикан на бешеной скорости влетает прямо в могилу на кладбище. По замыслу ролик должен был иллюстрировать фразу: "Жизнь коротка. Играйте больше". Так вот, после просмотра этого "шедевра" у некоторых англичан и без того короткая жизнь стала еще короче (не пугайтесь, летальных исходов не было). В итоге ролик был запрещен к показу по ТВ, а Microsoft пришлось извиниться... и продолжить показ в кинотеатрах, на которые не распространяется решение Независимой Телевизионной Комиссии Англии.

А идея все-таки классная. Если вам хочется посмотреть рекламку, сходите на сайт ***www.playmore.com*** и скачайте ролик с безобидным названием "*champagne*".

Читеры — гроза онлайновых игр

Разработчики крупных онлайновых игр не на шутку обеспокоены. Из-за участившихся попыток взлома игр многие геймеры отказываются играть в Ultima Online и Everquest. А ведь рынок двух упомянутых игр в прошлом году оценивался в 210 миллионов долларов. Electronic Arts ежемесячно получает около 6 миллионов долларов с подписчиков The Sims Online. Суммы внушительные. Тем более что общий доход от всего сегмента онлайновых игр должен возрасти до 1.8 миллиарда долларов к 2005 году.

А теперь представим себе такой расклад. Игрок днями и ночами прокачивает своих героев, добывает ценные вещи, обменивается ими или продает их другим игрокам. И вдруг его убивает человек, который провел в игре гораздо меньше времени, но благодаря читам сумел одеть своего героя "с иголочки" и получил серьезный overpower. Что сделает нечестно убиенный? Скорее всего, бросит эту игру и уйдет совершенствоваться в другой, более защищенной от хака. А каково игроку купить на аукционе вещь, а потом узнать, что она краденая, и ли-

ДАТЫ ВЫХОДА ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Duke Nukem: Manhattan Project	1С	ARUSH Entertainment	2002
ARX Fatalis (ARX Fatalis)	1C/Nival	Fishtank/Akane Studios	лето 2002
Halloween (Halloween)	1C/Nival	Wanadoo	лето 2002
Pearl Harbor (Pearl Harbor: Zero Hour)	1C/Nival	Wanadoo	лето 2002
2150: Воды Стикса	1C/snowball.ru	Reality Pump	лето 2002
Dragon Throne	1C/snowball.ru	Strategy First	осень 2002
Tachyon	1C/snowball.ru	Revistronic	осень 2002
Автоварвары (Bumper Wars)	1C/snowball.ru	SSI	август
Вальгалла	1C/snowball.ru	Reality Pump	лето 2002
Легион (Legion)	1C/snowball.ru	Reality Pump	лето 2002
Отряд "Дельта": Операция "Кинжал"	1C/snowball.ru	NovaLogic	август
Отряд "Дельта": Черный Ястреб"	1C/snowball.ru	PAN Vision	ноябрь
Тропико: Райский остров (Tropico: Paradise Island)	1С/Логрус	Take 2 Interactive	лето 2002
Большие Гонки 2 (Toon Quad)	1С/Новый Диск	Revistronic	осень 2002
Осада Авалона I (Siege of Avalon I)	1С/Новый Диск		
Осада Авалона II (Siege of Avalon II)	1С/Новый Диск	Blackstar/Digital Tome	
Осада Авалона III (Siege of Avalon III)	1С/Новый Диск	Blackstar/Digital Tome	
I.G.I. 2 Covert Strike	1С	Codemasters	2002
Operation Flashpoint: Resistance	1С	Codemasters	2002
Prisoner of War	1С	Codemasters	2002
TOCA Race Driver	1С	Codemasters	2002
World War II: Frontline Command	1С	Codemasters	2002
Иерусалим (Jerusalem. The 3 Roads to the Holy Land)	1C/Nival	Cryo Interactive	осень 2002
Периферия (RIM: Battle Planets)	1C/Nival	Fishtank Interactive	лето 2002
Ghost Recon: Desert Siege	NMG/Медиа-Сервис 2000	UbiSoft	август
Starmageddon	NMG/Медиа-Сервис 2000	Lemon Interactive	лето 2002
Team Factor	NMG/Медиа-Сервис 2000	Singularity Software	лето 2002
Безумный мини-гольф (Crazy Mini Golf)	NMG/Медиа-Сервис 2000	Microvalue Aston House	лето 2002
Безымянная война (No Name War)	NMG/Медиа-Сервис 2000	AMC Creation	2002
1000 years	Акелла	eSOFNET	лето 2002
Cargo Tycoon	Акелла	JoWooD	лето 2002
Hotel Tycoon	Акелла	JoWooD	лето 2002
Knight Shift	Акелла	Zuxxez Entertainment	зима 2002
Ozzy Black Skies	Акелла	iRock Interactive	2002
Бешеные псы (Rabid dogs 2)	Акелла	Zuxxez Entertainment	весна 2003
Готика 2 (Gothic 2)	Акелла	Piranha Bytes	зима 2002
Дальний Запад (Far west)	Акелла	JoWooD	осень 2002
Другая война (Another war)	Акелла	Bohemia Interactive	осень 2002
Опустошение (Devastation)	Акелла	Arush games	зима 2002
Рыцари креста (Knights of the Cross)	Акелла	Bohemia Interactive	лето 2002
Хаос (Chaos)	Акелла	eSOFNET	лето 2002
World war 2.Panzer Claws	Акелла	Zuxxez Entertainment	зима 2002
Elder Scrolls 3, The Morrowind	Акелла/1С	Bethesda Softworks	лето 2002
Grand Theft Auto 3	Бука	Take 2 Interactive	осень 2002
Заклятие (Spells of Gold)	Бука	Jonquil Software	лето 2002
Agassi Tennis Generation	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Beach Soccer	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Destroyer Command	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ubi Soft	лето 2002
Dino Island	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Expendable	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Gore	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Gun Metal	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Incoming	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Inquisition	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Iron Storm	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Jules Vernes	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Kaan Barbarian Blade	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Midnight GT (Rage)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Mobile Forces	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Next Generation Tennis	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Quiss Foot	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Rage Rally	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	лето 2002
Savage Arena	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Stealth Combat	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
The Curse	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
The Partners	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
THORGAL: No Man in This World	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Warlords Battlecry 2	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ubi Soft	лето 2002
Zidane Football Generation	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Враждебные воды. Территория смерти (Hostile Waters: Antaeus Rising)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Лорды войны (Warrior Kings)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Microids	2002
Силы вторжения (Incoming Forces)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Угол атаки (Eurofighter Typhoon)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Airline Tycoon Evolution	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Fire Department	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Join The Band	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Micro Commandos	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Paris City Builder	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Platoon	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Aquanox2	Руссобит-М	Massive Development	ноябрь
Conseal	Руссобит-М	Similis	июнь
Homeplanet	Руссобит-М	RevoltGames	июнь
Neverlands	Руссобит-М	Pbenomic	ноябрь
Secret Ops	Руссобит-М	Wings	декабрь
The Sum of All Fears	Руссобит-М	UbiSoft	октябрь
VIP	Руссобит-М	UbiSoft	осень 2002
Горасул: Наследие Дракона (Gorasul: Legacy of the Dragon)	Руссобит-М	Pendulo Studios	лето 2002
Промышленный гигант-2 (Industry Giant 2)	Руссобит-М	JoWood Productions	лето 2002

Everquest

шиться ее? Именно поэтому разработчики встраивают в игры все новые методы защиты, пополняют штат техподдержки, а наказания для нечестных на руку становятся все строже. Вплоть до лишения права играть в данную игру вообще.

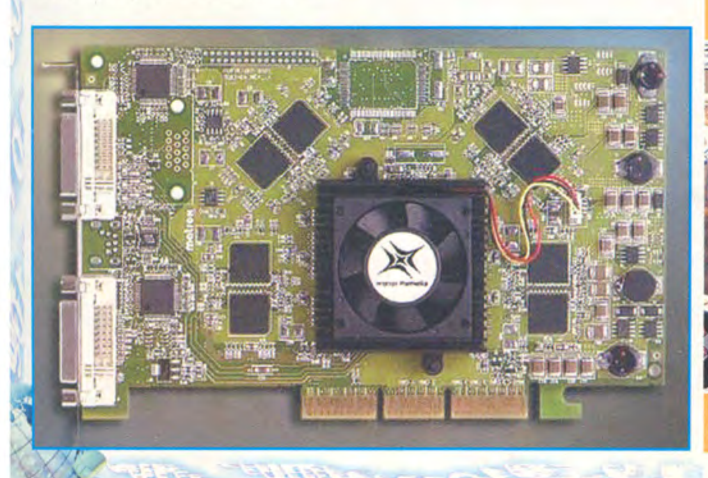


Diablo II: Lord of Destruction

Blizzard также продолжает вести борьбу с читерами в закрытых реалмах **Diablo II**. Отныне игроки, уличенные в использовании любого вида читов (pk toolkit, hardcore hack, maphack и другие), будут наказываться по всей строгости буквы закона. Их CD-Key будет занесен в черный список. Игроки из этого списка смогут играть лишь с такими же читерами, в открытые игры их не пустят.

Кармак разочарован в Matrox

Главный программист **id Software Джон Кармак** поделился своими соображениями по поводу нового детища **Matrox**. Цитирую: *"В целом вердикт такой: **DOOM III** запустится на **Parhelia**, но вот конкуренции **NVIDIA** или **ATI** этот чипсет не составит"*. Кармак также добавил, что ни один из наворотов Matrox (например, десятибитный канал цвета в буфере экрана) не пригодится в DOOM III. ■





Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на августовском компакт-диске "Игромании". На самом компакте содержатся детальные развернутые описания, инструкции по инсталляции и скриншоты. Основными разделами компакт-диска являются "Демо-версии", "Патчи", "Трейнеры", "Драйвера", "Игровая зона", "Deathmatch", "По журналу", "КОДекс", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор", "Мозговой штурм" и "ИнфоБлок". Компакт базируется на уникальном движке, обладает меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержит вступительный видеоролик и подборку игровой музыки.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Ведущий блока:
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Обычно перед наступлением второй половины июля, с которой начинается некоторое затишье на игровом рынке, успевает появиться несколько мегахитовых проектов, которые надолго остаются в нашей памяти. Проживаемый нами с вами сейчас 2002 год не только не стал исключением, но и войдет в число самых выдающихся лет по части летней урожайности. Потому что мир познал Morrowind, Neverwinter Nights и WarCraft III. А вам предстоит познакомиться с **гигантскими, даже — колоссальными руководческо-прохожденческими трудами** по этим уже легендарным играм. Итак, на компакте августовской "Игромании" вас ожидают:

1. The Elder Scrolls III: Morrowind. Автор — Псмит. Титанический труд закончен. Конечно, о Morrowind можно рассказывать бесконечно, постоянно раскапывая все новые и новые побочные квесты, новые игровые особенности... Но в какой-то момент настает пора ставить точку. На компакте — полная версия руководства и прохождения по The Elder Scrolls III: Morrowind. Все, что вы могли бы пожелать, и еще многое сверх того. Читать всем поклонникам игры!

2. Warcraft III: Reign of Chaos. Автор — Dash. Не менее титанический труд, посвященный культовой стратегии всех времен и народов. Информация по юнитам и сооружениям, снабженная тактическими советами и комментариями, полное прохождение и масса всего прочего, что приведет вас к победе! Dash постарался максимально раскопать игру и предлагает вам максимум возможной на сегодняшний день информации. Смотреть всем и каждому!

3. Neverwinter Nights. Автор — Псмит. Игра, которая будет спорить с Morrowind за звание лучшей RPG 2002 года. Игра, которую ждали как чуда... и на сей раз чудо свершилось. На компакте вас ждет первая половина руководства/прохождения по игре. Скорее всего, основная часть. Что именно — загадывать не станем, так как материал еще пишется.

4. Вероятно, Age of Wonders II: The Wizard's Throne. Автор — Псмит. Несмотря на феноменальные возможности, Псмиту оказалось трудновато успеть одновременно и Morrowind, и Neverwinter Nights, и Age of Wonders II, и пришлось расставлять приоритеты. Предположительно, на компакте вы найдете начальный материал по Age of Wonders II: The Wizard's Throne. Основной будет в следующем номере.

5. Гномы (The Wiggles / The Diggles). Автор — Антон Голицин. Чуть позже, чем хотелось бы, но — выполняя свои обещания, мы публикуем на компакте полный и всеохватывающий материал по замечательной стратегии "Гномы", созданной не в России, но потрясающе преображенной силами компании Snowball. Руководство и — да! — полное прохождение ждут вас!

*Руководства и прохождения публикуются: 1. На компакте в одноименном разделе. 2. На компакте в виде **RTF-файлов** в **CD:\Draft\Guides** (там таблицы удобнее смотреть). 3. На сайте журнала по адресу **WWW.IGROMANIA.RU**.*

Материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

КОДекс

С февраля 2002 года на компакте находится гигантская база кодов примерно **ДЛЯ 650 ИГР**, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособны (в отличие от любых других кодов, которые вы можете найти в иных источниках). Пользуйтесь в свое удовольствие!

ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель "Игровой Зон
Илья "Orange" Виктор
(orange@igromania.

Августовская "Зона" посвящается Morrowind. Надеемся, что к моменту выхода номера лицензионная версия уже появится в продаже, так что эта подборка окажется очень кстати.

Темой компакта вновь становится Quake 3, надеюсь, никто не против? Разве что поклонники из противостоящего лагеря — Unreal. Но для них припасен мегасюрприз в виде Operation Na Pali (смотрите в блоке "Вердикт"), так что ликуют все!

Из свежачков у нас Neverwinter Nights и Soldier of Fortune II, из еще не родившихся — C&C: Generals. Подборка по Counter-Strike, как всегда — от легендарного J.B., и не без его участия подготовлены все три дополнения к "Игровой зоне". В работах читателей — фурор вокруг GTA3, в виде множества скинов и модификаций.

#01. Ил-2: Штурмовик

1. Десять миссий, как за СССР, так и за Германию. Сталинградская битва глазами немецкого летчика!

2. Подборка нестандартных вариантов раскраски самолетов. Ла-5, раскрашенный под такси, BF-109 с логотипом группы Gorillaz или, скажем, сам Ил-2 с рекламой одноименной игры.

#02. Age of Empires II: The Conquerors

Традиционная подборка из пяти синглплеерных сценариев. Именуются StAnna vs Texas, Apache, Maze of Wood, Small Towns и Suicidal King.

#03. Civilization III

Восемь дополнительных карт для игры в режиме Single Player. Найдены на официальном сайте игры. Так что качество гарантировано самим Сидом Мейером.

#04. Command and Conquer: Generals

Фанатский набор для еще не вышедшей игры: скринсейвер, пачка обоев и два скина для WinAmp.

#05. Counter-Strike

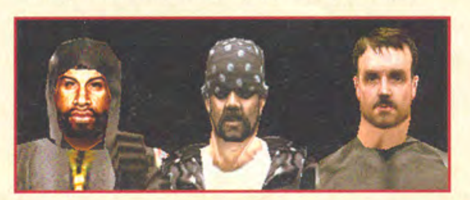
J.B. Choice №8

Всем "hostage down"! В новом паке я решил выложить на компакт ваши работы. То есть модельки, сделанные вами, уважаемые наши читатели. Не все, конечно, а только избранные. Пусть не переживают те, чьи работы сюда не попали.

Dave's terrors

Автор: Александр Полоз "Dave Oxygen" (*daveoxygen@alba.dp.ua*)

Замена трех терроров. Вот это товарищ! Самый настоящий игроман! Прислал целый набор своих поделок. Среди которых выделились три отпетых гангсты. Гляньте на скрины, думаю, вам понравится.



Dual berets

Автор: "Саша" (*slon14@baklanov.net*)



"Ого-го!" — кричали стремные контры, увидев это в руках у оппонентов. Два стильных пестика с кучей гаджетов на бортах.

PF_AZTEC_MASO

Автор: Dmitrichl (*cdi@sbor.ru*).

Ремейк мапы "догадайтесь-какой". Хотя ничего общего, кроме текстур, с ней нет. Как понятно из названия, полное мясо. Довольно простенькая и приятная аркадная карточка. В самый раз для веселого расслабона под ненавязчивый музон.

CS_SPACEPLATFORM

Автор: A.J._RocKy (*pokku@ukr.net*)

Могу поспорить, такого космоса вы еще не видели... В Q3 и в UT — запросто, а вот в







ТЕМА КОМПАКТА

Quake 3: DeFrag

Синглплеерная модификация для Quake III Arena — штука редкая, я бы даже сказал, уникальная. Мультиплеерных модов сотни, а сингловых, увы, всего парочка. Одна из них — практически новая игра под названием Sidrial Total Conversion, которую мы по правовым причинам опубликовать не можем, другая — DeFrag Mod, который с разрешения разработчиков выкладываем на компакт.

DeFrag позиционируется разработчиками как полигон для тренировок. Ветераны клановых войн в перерывах между турнирами оттачивают свое мастерство не только на ботах. Ведь важно не только метко стрелять, а еще и быстро двигаться, хорошо соображать и умело владеть всевозможными хитрыми приемами. За всю игру вы не встретите ни одного противника, хотя пострелять придется изрядно. Загружается уровень, включается секундомер, необходимо максимально быстро попасть из одной точки карты в другую, сохраняться нельзя, подсказок — никаких.

Если на первых уровнях достаточно просто быстро бегать и высоко прыгать, то уже на третьем уровне в дело вступают разнообразные трюки, вроде Rocket, Grenade, Plasma и даже BFG Jump'ы. Единственный способ пройти уровень — четко выработать схему движения. Яркий пример: огромная башня, необходимо попасть с самого низа на самый верх, никаких намеков на лестницу, даже уступок, на которых можно передохнуть, нет. Зато есть ракетница с кучей боеприпасов, красная броня и мегахелс. Стреляем под ноги и подпрыгиваем, затем резко поворачиваемся и стреляем в стенку под определенным углом, потом еще раз и еще раз. Десять выстрелов — и мы наверху, празднуем победу. Другой вариант — один раз подпрыгнуть и беспрерывно стрелять в стену из плазмагана, при определенном навыке можно забраться на любую высоту. Впечатляет! Это вам не тупых ботов отстреливать, это намного сложнее. Приготовьтесь к тому, что на прохождение одного уровня может уйти целый день.

Как это все выглядит? Да точно так же, как оригинальный Quake III. Все уровни выдержаны в стиле оригинала, хотя архитектура существенно упрощена, дабы не вызвать тормозов в самый ответственный момент, кроме того, разработчики рекомендуют выставить все графические настройки на минимум. Все карты идеально сбалансированы. Например, если после серии реактивных прыжков у вас почти закончилось здоровье, будьте уверены, что сейчас же наткнетесь на аптечку. Уровней ровно 20, проходить их можно в произвольном порядке, однако настоятельно рекомендуется не забегать вперед, а то из-за непредвиденных сложностей играть расхочется. Обращайте внимание на секундомер — если прошли уровень за рекордно короткий срок, вы вполне можете отправить свой результат на сервер и получить свою долю всенародной славы.

Оригинальный мод. Отличный тренажер для отработки техники перемещения. Рекомендуется всем, кто серьезно играет в Quake III, а также всем остальным, кто неравнодушен к головокружительным прыжкам над озерами с кипящей лавой.

▲ Голова уже кружится? Надо забраться на самую верхотуру. Единственный способ — Rocket Jump'ы. Один неверный выстрел, и можно начинать сначала.

▲ А здесь придется не только попрыгать, но и основательно подумать. На первый взгляд уровень выглядит непроходимым, однако Rocket Jump решает все проблемы.

▲ Из бездны, наполненной красным туманом, торчат небольшие площадки. С максимально возможной скоростью прыгаем по ним, с последней, при помощи BFG, улетаем в дырку, а там... то же самое. Только в два раза больше.







CS это первая мапа подобного рода. Для первой — очень и очень гуд, так что ставить, смотреть и гамать всем без исключения.

ModelManager

Вы еще паритесь с установкой моделей? Уже привыкли? Отвыкайте! Теперь за вас это будет делать мегапапская прога ModelManager от Jumbot'а Шишкина (*mihail@pues.ru*). Она умеет инсталить модельки, мапы и текстуры, а также создавать резервные копии заменяемых файлов.

POLBATON #1

Автор: *Omon_Ra@newmail.ru*.

Polbaton — потому что это маленький батончик. Представляет из себя пару спрайтиков для штурмовой и оптической винтовок. Ничем не хуже стандартных, а в чем-то и лучше.

BATON #2

Автор: PaSha Stankevich (*stpasha@rambler.ru*)

Пачка валлпаперов на нашу любимую тему.



BUHANKA #3

Мегабатон, который на этом компакте вы не найдете! Летний сюрпрайз от Папы-Джибы: доставайте предыдущие компакты "Мании" и, не заходя в оболочку, проследуйте в директорию GameZone/CounterStrike/ и там поищите папки с названием "Zanachka" или "EasterEgg". Внутри будут ждать маленькие заныканные прикольные "батончики".

P.S. Смотрите последние 5-6 компактов. Точно не помню, сколько именно.

#06. Disciples II: Канун Рагнарека

Новые сценарии. Специально для вас выужены из бурного потока официальных и пользовательских карт. На основе международного рейтинга отобраны самые лучшие — Conquest of the Realms, King of the Hill, The Planes, Shadow Fortress, Undeads, Occult Terror и другие, не менее классные работы.

#07. Deadly Dozen

1. Помнится, на одном из компактов мы уже публиковали кровавый патч для этой игры. Для тех, кому в тот раз не хватило красной жидкости — модификация More More Blood. Очень кровавая.

2. Пачка скинов для персонажей. По вашему выбору заменяет наци на американских коммандос, террористов из Counter-Strike или даже негров-повстанцев.

#08. Dungeon Siege

1. Первая крупномасштабная модификация под названием FexFX Mod. Оптимизированная работа камеры (в автоматическом режиме), увеличенный вдвое объем Inventory, новые эффекты вроде красивого тумана, возможность четкого контроля прокачки скиллов и многое другое. В комплекте поставляется утилита DS Mod Manager, позволяющая управлять уже установленными модификациями.

2. Throwing Weapons Mod — добавляет в игру несколько новых видов вооружения, например дротики, метательные топоры и ножи, а также бутылки с зажигательной смесью.

#09. Empire Earth

Семь сценариев. Как вымышленных, так и моделирующих реальные события, причем иногда с довольно интересной точки зрения. Например, битва при Ватерлоо глазами партизанского отряда.

#10. The Elder Scrolls III: Morrowind

1. С чего начинается игра? Правильно — с создания героя. А наша подборка начинается с утилиты ESM Character Planner, позволяющей заранее спланировать развитие вашего виртуального воплощения в мире Morrowind. Программа поможет вам создать идеального героя.

2. Бурю негодования среди игроков вызвала невозможность приобрести собственный дом (Stronghold, который выдают за выполнение множества сложных квестов, не в счет). Сразу же нашлись умельцы, сделавшие пару плагинов, совершенно безвозмездно добавляющих в игру ваши личные апартаменты. Первый плагин — шикарный **замок** рядом с городом Balmora, второй — небольшой **домик** в окрестностях стольного града Vivec, пусть это будет вашей дачей.

3. Помнится, в великом "Даггерфоле" можно было раздеть героя догола и полюбоваться, скажем, на прелести самки человекоящера. В Morrowind эта возможность принесена в жертву политкорректности, однако после установки Nude Mod вы снова сможете созерцать своего персонажа в неглиже. Для истинных извращенцев предусмотрена возможность раздевать трупы.

4. Balmora Zoo — плагин, добавляющий в игру новую достопримечательность — Краснознаменный Образцовый Зоопарк города-героя **Балморы**.

5. Вы не находите, что конспиративная квартира имперского агента **Косадеса** похожа больше на свинарник, нежели на обиталище шпиона? Ставим плагин Cool Headquarters — и этот бомжатник чудесным образом преображается. Даже бесплатный телепорт за занавеской устроен.

6. Новое подземелье под названием Cave of Woe, ориентированное на героев 10-12 уровня, и новый квест, связанный с этим подземельем. Получить задание можно в Razor Hole.

7. На этом позвольте закончить с недвижимостью и перейти к движимому имуществу. Здесь у нас несколько любопытных экземпляров, например, комплект высокоуровневой шпионской брони Blades Armor, Reaper Weapons — три мощных меча (короткий, длинный и двуручный) и набор из 26 уникальных магических рун, используемых при апгрейде оружия. По примеру Diablo II: LoD из рун можно составлять определенные рунные слова, которые усиливают их действие.

8. И напоследок — огромная и очень подробная **карта** всего мира Morrowind в формате JPEG.

#11. Grand Theft Auto 3

1. Перво-наперво новые машинки — пацанская "Бэха" M5, еще одна M5, но уже в полицейской раскраске, плюс два фургона — Euro Express и McDonalds.

2. Новые шкурки для игрока — настоящий мачо по имени **Феникс**, безымянный **полицай**, фанат Quake 3, некая кислотная личность со значком Biohazard на спине и супер-пупер дядька по имени... Не угадаете... По имени JayBee. Yo! Kill da Triadz, если ты не Dodo!

3. Небольшой фанатский наборчик из пяти недурственных **скинов** для WinAmp.

#12. Half-Life

Три карты (Aftershock, Castle Rush и Scary Map) в комплекте с кучей моделек для мультиплеера.

#13. Heroes of Might and Magic III

Большая пачка самых разнообразных сценариев: AlliedDm, Arundel, Crumble, Elemental Wars, Return of the Demon, Miles Away и другие.

#14. Heroes of Might and Magic IV

И еще одна пачка, такая же большая, но уже для четвертых "Героев". Сценарии Forest Ranges, The Elementals, Daggerworld Island, The Elementals и другие. Плюс к этому парочка официальных обоин для десктопа.

#15. Max Payne

1. Весьма оригинальная модификация от финских разработчиков — Super Maxpayne Brothers. Превращает Max Payne в классическую платформенную аркаду с трехмерным окружением. Сильно напоминало бы DN Manhattan Project, если бы не дизайн карт, которые сделаны по мотивам великого "Марио".

2. Gangsta Mod — Новые модели оружия, новый скин для Макса, новый дизайн меню, а главное, совершенно другой сюжет промежуточных комиксов. Значок "Осторожно, ненормативная лексика" в комплекте. Плюс к этому увеличенный накопитель Bullet Time и возможность держать по шотгану в каждой руке.

#16. Microsoft Train Simulator

Этот раздел, как всегда, подготовлен по материалам сайта *www.trainsim.ru*. Первым номером идет великолепная модель российского паровоза серии С-201, а за номером два — не менее классная модель маневрового тепловоза ЧМ-3.

#17. Neverwinter Nights

1. Первая официальная модификация под названием Contest of Champions. Рассчитана прежде всего на мультиплеер, но может быть использована и в сингле, с некоторыми ограничениями.

2. Официальная программа — NWN Model Viewer, предназначенная для просмотра всех игровых объектов.

3. Десяток симпатичных обоев для десктопа. В большинстве своем — скриншоты из игры либо различные вариации логотипа.

#18. Operation Flashpoint: Cold War Crisis

И снова миссии, и снова десять штук. Как всегда, самые разнообразные задания. В одиночку пробираемся через полуразрушенный город, населенный врагами, на окраине встречаемся с двумя союзниками, отбиваем очередную атаку, добегаем до речки, угоняем катер, потом на другой берег, а там...








Новый
канон
жанра
стратегии!
WarCraft III
Reign of Chaos
© 2002 Blizzard Entertainment. Все права сохранены. Название Reign of Chaos является товарным знаком, а названия Warcraft и Blizzard Entertainment — товарными знаками и зарегистрированными товарными знаками Blizzard Entertainment в США и/или других странах. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.
Официальная
русская версия.
Blizzard
Entertainment
WWW.BLIZZARD.COM



#19. Quake II

Модификация **Quake2 Max**, вносящая существенные изменения в движок игры и оптимизирующая его под современные видеокарты, благодаря чему появляется множество новых визуальных эффектов. Работает вся эта радость только под OpenGL, позволяет играть в режиме 32-битного цвета, добавляет потрясающе красивые взрывы, полупрозрачные тени, более реалистичное динамическое и цветное освещение, прозрачное меню и консоль, системы частиц (Particles), отвечающих за отображение искр и выстрелов. А какое мясо! А какая, черт возьми, кровь!

#20. Quake III Arena

И снова третья "Кзака" стала темой компакта. Про синглплеерную модификацию **DeFrag** вы сможете прочитать далее.

21. Red Alert 2

Пять синглплеерных миссий для **Yuri's Revenge**.

#22. Soldier of Fortune II: Double Helix

Модификация как для сингла, так и для мультиплеера. Называется **Double Damage Mod** и, как нетрудно догадаться по названию, усиливает все оружие ровно в два раза. Больше ничего интересного пока не выходило.

#23. Stronghold

Десять самых разнообразных сценариев для разных режимов игры. Мирные экономические миссии, захват и оборона замков, модели реально существующих крепостей и многое другое.

#24. The Sims

1. Редкий компакт "Мании" не обойдется без пачки дополнительных предметов для Sims, этот диск — не исключение. Утром деньги — вечером стулья. И не только стулья, но и кресла, диваны, шкафы, унитазы, торшеры и тумбочки для телевизора.

2. Эротический комплект скинов. Соблазнительные особы женского пола в откровенных нарядах, а то и вовсе без них.

#25. Trainz

Игра изначально позиционировалась как бесконечно расширяемая коллекция игрушечных поездов. На практике так оно и получилось, однако, чтобы пополнять эту коллекцию, необходима лицензионная версия игры, так как только с помощью cd-key можно получить доступ на официальный сервер. Соответственно, официальные дополнения публиковать запрещается. Мы решили закон не нарушать, а обратиться к неофициальным источникам. Улов пока невелик — четыре карты, хотя и очень неплохих.

Новая версия: CheMax 1.6

CheMax — читерская база данных, постоянно публикуемая на нашем компакте. Появилась новая версия, в которой добавлены коды к новым играм. Программа содержит коды **для 3936 игр**!

CheMax включает в себя как стандартные коды, так и шестнадцатиричные, а также easter eggs и прочие вкусности. Помимо хорошо организованной навигации, программа позволяет сохранять на винте в отдельные файлы и даже распечатывать найденные коды. И, что тоже немаловажно, **CheMax** отличается малым размером (в архиве почти помещается на одной дискете).

Рекомендовано как начинающему игроману, так и профессиональному читеру!



Две крайне садистские флэш-игрушки **CatVac** и **Cat'a'Pult**. Мирно гуляют милые рыжие котята, мурлычут, ловят блох в подшерстке, а тут объявляетесь вы и ломаете зверям весь кайф. Подбросить кошака в воздух и засосать в пылесос — это еще ничего. Вот они смачно лопаются при ударе об стенку, а кровавых ошметков от них сколько остается... Это просто праздник какой-то!



Еще одна флэшевая игра с непонятным названием **XiaoXiao**. Самый настоящий 3D Action, на совершенно, казалось бы, не приспособленном под этот жанр движке. Самостоятельно передвигаться, увы, нельзя, остается только отстреливать лезущих из всех щелей врагов. Когда локация зачищена, вас автоматически двигают дальше. Нарисовано все просто блестяще, интересных ситуаций, вроде пулеметчика в вертолете или дядьки, кидающего с крыши ящики, предостаточно.



И еще одна флэшка, последняя, но самая забавная. Помните детскую игру "Чеканка"? С мячиком которая. Вот здесь тот же случай, только вместо ноги мышка, а мячик говорящий. Чем дольше мяч продержится в воздухе, тем больше очков. Результат можно послать на сервер. Отдельного внимания заслуживает озвучка. Словами это объяснить невозможно, просто надо слышать.

Внимание! Редакция сообщает, что все присланные читательские работы нами просмотрены и протестированы. Мы выкладываем только то, что, по нашему мнению, является лучшим из пришедшего. Детальную информацию по всем работам вы обнаружите на компакте в разделе **"Игровая зона" / "Работы читателей "Мании""**, а краткий перечень находящегося там вы можете увидеть ниже.

Работы отсылайте по адресу *orange@igromania.ru* с копией на адрес *operkot@igromania.ru*. Все файлы должны быть запакованы в один архив, предпочтительно RAR. К работе необходимо прилагать описание и инструкцию по установке и, желательно, пару-тройку скриншотов. Работы без описания не принимаются.

Counter-Strike

1. Моделька **Black AWP** от **El Di@blo**.
2. Новая версия карты **cs_stroyka** от **STRIKER**.
3. Комплект самых разнообразных моделей от **[CCCP] Monster**.
4. Скин ОМОН-овца от **С е р 6**.

Disciples II

Герой — Рыцарь Смерти 18 уровня, обвешанный целой кучей магических вещей. Воспитал эту машину смерти товарищ **Artefactum**.

GTA 3

1. Пачка скинов для главного героя, от **MadDog**, **MadMan** и **SmoKe**.
2. Модификация **Real Weapons**, изменяющая характеристики оружия. Прислал **STRIKER**.
3. Модификация от **Андрея Шуткевича**. Заменяет текстуры рекламных щитов и полицейские машины.

Red Alert II

Безымянная модификация, ориентированная на skirmish/multiplayer. Подробное описание — на компакте. Автор — **Дмитрий Струговец**.

RoX

Подборка из десяти лучших ровней от **Стаса Смышляева aka Stan**.

Игра Killer 2

Достойна самого пристального внимания. Аналог знаменитого **Hitman'a**, сделанный на **Flash**. Автор — **Green Dope**.

Blinking Eye

Чертовски красивая демка (трехмерный видеоролик) от группы *Atomic Destruction*. Однозначно — одна из лучших читательских работ за все время. Всем смотреть в обязательном порядке!

Украшательства

1. Симпатичная обоина, посвященная **Quake, 3** от ***BoS*f0zZy**.
2. Обязательные скины для **WinAmp** на тему **Might and Magic**, **Red Faction** и **"Петьки"**.

ДЕМОБЛОК

Составитель "Демоблока" — Святослав Торик (torick@igromania.ru)

Демо-версии

Industry Giant 2

Первая часть IG была удивительной и малопонятной на момент выхода. По неизвестной причине найти ее в Москве было проблематично, так что увидеть я ее смог лишь в Германии (да и то чисто случайно в магазин забрел...). Посмотрев скриншоты на коробке и распознав в IG нечто вроде Transport Tycoon Deluxe, я взял игру немедленно и... почти обломался. Дело в том, что Industry Giant — это совмещение Transport Tycoon и Capitalism. Мы одновременно производим сырье и товары, продаем их, на вырученные деньги расширяем индустрию и так далее, и так далее. Первый IG мне показался чересчур сложным и несбалансированным, а вот демка второй части доказала, что "Руссобит-М" не зря взялась за локализацию IG2. Судя по всему, это будет достойная вещь!

Понятное дело, демку вы найдете на компакт-диске.

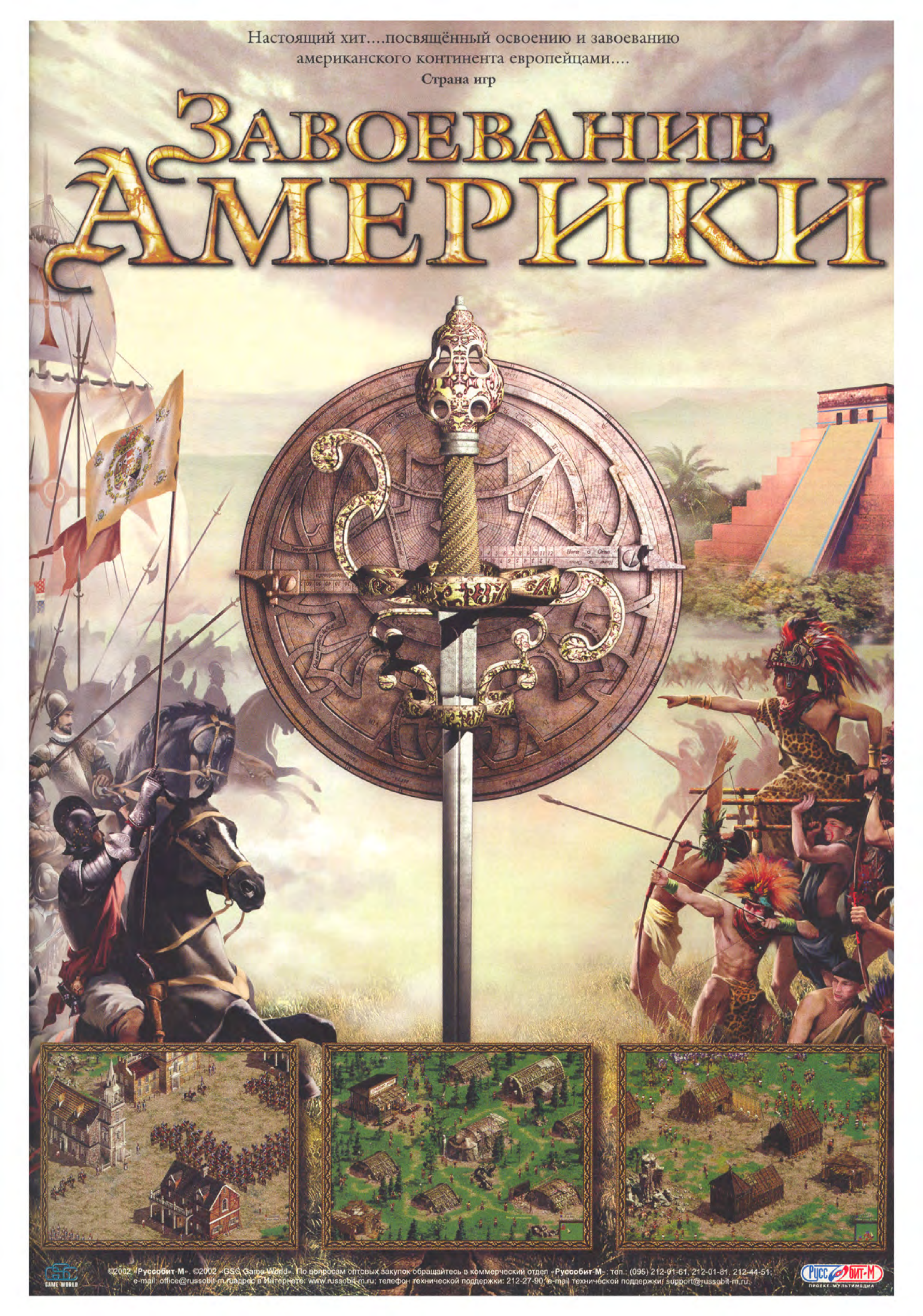
Остальные демо-версии

Насчет остальных демо-версий пока что неизвестно. Как вы уже могли прочесть, на нас свалился **Operation Na Pali**, который весит без









Настоящий хит....посвящённый освоению и завоеванию
американского континента европейцами....
Страна игр
Завоевание
Америки
GSC GAME WORLD
©2002 «Руссобит-М». ©2002 «GSC Game World». По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-91-61, 212-01-81, 212-44-51;
e-mail: office@russobit-m.ru, адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90; e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru.
Руссобит-М
ПРОЕКТ МУЛЬТИМЕДИА

малого 160 мегабайт. Так что на тему демок могу сказать следующее.

Скорее всего, будет Hyperspace Delivery Boy. Это, знаете ли, игра от Джона Ромеро и Тома Холла, и посмотреть ее (точнее, первые два уровня) вы просто обязаны.

Возможно (да не возможно — скорее всего) будут две суперпопулярные игры Diamond Mine и Alchemy. Обе, хоть и числятся шароварными, но в популярности им не откажешь — многие западные издания называли "Логическими играми года" именно эти две разработки. И, кстати, это даже не демки — их ограничения заключаются в десятисекундной паузе при загрузке игры.

Ну и до кучи еще чего-нибудь положим — это уж как с местом на диске получится.

Патчи

Несмотря на жаркое лето и расплавляющиеся под влиянием ультрафиолетовых солнечных лучей коммуникации, ваш покорный слуга сквозь пот, кровь и маты в область родителей провайдера скачал-таки самые необходимые для геймерского контингента патчи и даже — да-да! — выложил их на компакт-диске вместе с описаниями и картинками. Что ждет вас на CD? Читайте и предвкушайте:

Black & White
Версия: 1.20 Рейтинг: 4/5.
Duke Nukem: Manhattan Project
Версия: 1.01 Рейтинг: 4/5.
Gore
Версия: 1.47 Рейтинг: 4/5.
Tropico: Paradise Island
Версия: 1.51 Рейтинг: 4/5.
Warcraft III: Reign of Chaos
Версия: 1.01 Рейтинг: 5/5.
Джаз и Фауст
Версия: Обновление #1 Рейтинг: 3/5.
Европа II
Версия: 1.05 Рейтинг: 4/5.

Объяснение рейтинговой системы, описания патчей и все остальное читайте на компакте.

Трейнеры

А вот кому трейнеров! Свежие трейнеры, с мясом, с капустой, с читами!

2D Dwarf Digger, 3D Blitz, 3D Blitz 3.0, 3D Hard Core, 3D Hardcore 3.0, Afterlife, Age of Wonders 2, Astronoid, Battle Snake, Black & White, Cricket 2002, Dart Mania, Flop The Game, Grand Theft Auto 3, Grandia 2, GullBlaster, Iridis Alpha, Lawn Mower, Melker The Elk Hunt, Micro Tracks, Operation Flashpoint: Cold War Crisis/Red Hammer/Resistance, Outbreak, Ras Empire, Road Rash, Rotate Mania, Smugglers, Soldier of Fortune 2: Double Helix, Super Bounce Out, Super Collapse, Super Gem Drop, Ultranium 2 Christmas Edition, V-Rally 2 Expert Edition, WarCommander, WarCraft III: Reign of Chaos

*Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел **"Трейнеры"**. Нуждающиеся там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры, почему они нужны и откуда они берутся.*

DEATHMATCH

Составители блока "Deathmatch": Олег Полянский, а также Алексей Кравчун ("Клубы России"). Блок "UnrealXaosPack" — от Unreal.Xaos.Ru.

UnrealXaosPack №11. Август

После небольшого перерыва, вызванного летним затишьем и отпусками, раздел сайта UnrealXaos возвращается на компакт "Игромании". На сей раз, ввиду появления Unreal Tournament 2003 с одной стороны и выкладки Operation Na Pali — с другой, мы решили ограничиться статьями.

На компакте в разделе **"ИнфоБлок" — "UnrealXaosPack №11. Август"** вы сможете прочесть следующие статьи:

1) **Статья "Создание SkyBox в UnrealED". Автор — FR0NTL1NE.**

2) **Статья "Импортирование дополнительных текстур в редакторе Unrealed". Автор — Nihel.**

3) **Статья "Скользкие поверхности". Автор — Rezonans.**

4) Вероятно, будет также опубликована **рецензия на Operation Na Pali**, альтернативная той, которую вы прочли в **"Вердикте"**.

Unreal.Xaos.Ru — отечественный сайт, посвященный играм на уникальном движке UnrealEngine и не только. Адрес сайта: http://unreal.xaos.ru. Подробности на компакте.

Quake III Arena

Модификация ARQ

Очередной вклад в дело популяризации шахмат делают — кто бы вы думали? — квейкеры! На самом деле, было бы интересно посмотреть, как бы в такие "шахматы" сыграл небезызвестный компьютер Deep Blue. Конечно, Каспарова он сделает, а вот такие "отцы", как fatality или zero4, могли бы изрядно надрать его силиконовую задницу. Отстреливайте соперников из новых видов оружия, проводите интересные стратегические комбинации. И помните: мат здесь — это максимум то, чем вы можете покрыть оппонентов. Поставить же его вряд ли получится — игра ведется до полного уничтожения вражеских фигур.

Unreal Tournament

Модификация Freehold

Бешеный успех Counter-Strike спровоцировал шквал клонов разной степени близости к оригиналу — от полного копирования идеи до выхватывания и реализации отдельных находок. Рассматриваемый мод Freehold предлагает очередную трактовку заезженной мысли использования оружейно-денежных отношений в экшенах. Но, в отличие от предшественников, Freehold содержит несколько революционных идей, делающих геймплей невероятно увлекательным.

Киберспорт

Реплеи

Не так уж и давно вышел WarCraft III, а записи игр — реплеи — лежат едва ли не на каждом втором киберспортивном сайте в мире. Мы и сайт ***www.progamer.ru*** отобрали для вас десяток самых лучших за первый месяц после выхода игры — наслаждайтесь. И, что самое главное, учитесь!

КЛУБЫ РОССИИ

На компакте вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Не обо всех, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна.

Смотрите в разделе "ИнфоБлок".

ПО ЖУРНАЛУ

Составители: Алексей Кравчун, Федор Усаков, Олег Полянский, Николай Пегасов, Денис Давыдов и Геймер

Rulezz&Suxx

Галерея

По статистике, нашу галерею "Rulezz&Suxx" посещает не меньше народу, чем Третьяковку. На сей раз мы надеемся еще немного поднять посещаемость за счет огромной, как Эйфелева башня, подборки кадров прямо с горящих фронтов Азерота, где храбрые люди, орки и ночные эльфы сражаются между собой и с нежитью — бессчетным войском Пылающего Легиона! Если кто не понял, это WarCraft III: прямой фоторепортаж. Смотрите и ужасайтесь!

Operation Na Pali

Описание смотрите в отдельном окне на этих страницах!

Вскрытие

Статья "Operation Flashpoint. За гранью редактора"

1. DePBO — утилита для распаковки *.pbo-архивов.

2. StuffPBO — утилита для создания *.pbo-архивов.

3. DMC-r6 — мощный конвертор музыки.

4. dBpwerAMP Ogg Vorbis Codec — кодек для DMC-r6, позволяющий работать со звуковыми файлами формата *.ogg.

Мастерская

Статья "Военный конструктор"

1. PBOTool — программа для создания и распаковки файлов типа .pbo.

2. xPack — утилита для расшифровки файлов, содержащихся в .pbo.

3. Texture Swap Utility — утилита для замены текстур в файле модели (P3D).

4. TexView — утилита для конвертирования текстур от разработчиков Flashpoint.

5. **Все статьи цикла смотрите в разделе "ИнфоБлок" нашего компакта.**

Статья "Лицо джедая"

JK2editingtools — набор утилит для редактирования игры Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast. О том, как работает данный набор, читайте в статье.

Почта "Мании"

Идут месяцы, подходит к концу лето, а бурный поток читательской








фантазии все никак не оскудевает. И даже более того — аки Волга весной, разливается все шире и шире. Мы, со своей стороны, готовы плескаться в вашем творчестве хоть круглые сутки, и конкретно в этом выпуске на вас прольются: два небольших (по полтора литра) рассказа на тему Unreal: Ultimate versus DOOM VII и про то, "как мы с другом проходили Проклятые Земли". Кроме того, вниманию начинающих литературных критиков и просто стихофилов рубрика "Почта" представляет целый бидон читательских стихов, посвященным любимым компьютерным играм и кинофильмам.

Вне компьютера

Блок от "Ролемансера"

"Ролемансер" (www.rolemancer.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакте.

ФАЙЛЫ

1. Облегченный вариант (light) правил варгейма с элементами РПГ **Gear Krieg**.
2. Готический модуль **AD&D: Ship of Horror**.
3. Новый **FAQ**.
4. Продвинутый лист персонажа **D&D 3ed**.

СТАТЬИ

1. Правила народной игры "**Лабиринт**".

2-3. Две статьи Теда Вессенеса о колодостроении **LotR TCG**: теория и практика.

4. Информация о московском клубе "Лабиринт".

А ТАКЖЕ:

Спецподборка: Lord of the Rings TCG!!!

LotR TCG становится популярной карточной игрой в России, а потому ей посвящены спецматериалы на компакте и в журнале. Официальные русские правила, последняя версия английских правил, спойлеры всех сетов, стартовые колоды для распечатки, FAQ с дополнением, турнирные правила, деклисты, полезные ресурсы.

Все файлы размещены в разделе *"Вне компьютера" (раздел "По журналу")*. Все статейные материалы размещены в *"ИнфоБлоке"*.

Magic: The Gathering

Как обычно: набор деклистов (небольшой, т.к. мало что происходило) и обновления правил.

Не забудьте, что в "Софтверном наборе" всегда выкладывается необходимая для игрока в MTG программа Magic: Suitcase.

Rulezz&Suxx: "Вердикт"

Operation Na Pali

Team Vortex — команда ярых фанатов **Unreal** и неутомимых энтузиастов вольного дизайна и программирования. Два года назад они решили дополнить историю **Unreal**. И начали делать **Operation Na Pali** — коллекцию уровней, связанных единым сюжетом. Команда разрасталась, идеи получали ювелирную огранку, построение карт шло своим чередом. Результат оказался ошеломляющим. Сюжет **Na Pali** — маленький шедевр. Каждый уровень — жемчужина в коллекции знатока. Структура сингла — выверена до молекул. Аддон, по сути, вырос в новую игру. Зрелищный



боевик с участием знакомых актеров. Некоммерческая и бесплатная **Operation Na Pali** уделывает **Return to Na Pali**, которую продавали за деньги, практически по всем статьям. **Team Vortex** дали нам возможность вновь испытать те же ощущения, какие мы получили от **Unreal**.

Мы здесь уже их испытали. А теперь испытаете вы — с нашей помощью. Надеюсь, вы еще не забыли, на какую полку засунули диск с **Unreal Tournament**?

Внимательно читайте инструкцию, ставьте игру, уходите и возвращайтесь, когда все закончится. Делитесь с друзьями нашим компактом и своими впечатлениями. Модификация ждет вас в разделе **"По журналу" — "Rulezz&Suxx" — "Operation Na Pali"**.



МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составитель: Святослав Торик и Геймер

Скринтурс #08. Август

Август, последний месяц лета. Чем заняться перед неизбежно наступающей учебной порой? Конечно, сесть за отгадывание картинок! А если не только сесть, но еще и отгадать и выслать письмо с правильными ответами, то вам откроются абсолютно серьезные шансы выиграть коробку **"Казаки: Снова война"** от **"Руссобит-М"**!

Героический Конкурс

Мы повторяем правила для Героического Конкурса, а также вновь выкладываем **паспорт карты** (файл в формате txt, который вам необходимо приложить к карте, отправляя ее на конкурс).

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка: Святослав Торик (torick@igromania.ru).

Гвоздь номера

Net Activity Diagram

Лучшая программа из тех, что измеряют трафик. Позволяет избрать удобный режим просмотра — от ежесекундного до ежемесячного. При всем при этом иконка, висящая в трее, изменяется, показывая текущее соотношение (скачано/закачано), чего не умеют другие программы. При всем при этом — абсолютно бесплатно.

Тип программы: простейший **freeware**.
Рейтинг: 10/10.

Свежатина

Bridge Maze

Знаете программы по составлению кроссвордов? Ну, задаете ей параметры, указываете текст с базой данных слов, запускаете и топаете пить чай. Так вот, **Bridge Maze** — нечто в том же духе, только генерирует не кроссворды, а головоломки по типу "есть вход и длинная дорога; нужно найти выход". Если вы поняли, о чем речь — отлично. Если нет — смотрите компакт-диск, там есть картинка с программы.

Тип программы: полный **freeware**.
Рейтинг: 9/10.

HTTPort

Скажу честно — я такими программами не пользуюсь. Но судя по всему, стоило бы. Прочитав readme, ознакомившись с основными функциями, я понял примерно следующее. HTTPort умеет обходить прокси, как локальные, так и удаленные. Еще в программу входит куча других функций, описание которых хоть и есть в прилагаемом текстовике, но уж больно они специфичные. В итоге: если у вас на работе или дома стоит прокси, не позволяющая ходить на определенные сайты, то с помощью этой программы вы сможете обходить прокси и спокойно смотреть все, что захотите.

Тип программы: халявный **freeware**.
Рейтинг: 10/10.

ICE Book Reader

За свой долгий срок работы за компьютером я повидал много программ, вроде как позволяющих снизить вредные моменты, связанные с чтением текста с экрана. Нет, конечно, можно было читать тексты с помощью стандартных Norton Viewer, DOS Edit и так далее. Но глаза очень быстро устают, и все удовольствие от чтения пропадает в никуда. ICE Book Reader — это чуть ли не единственная про-



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

1. The Elder Scrolls III: Morrowind
2. Warcraft III: Reign of Chaos
3. Neverwinter Nights
4. Гномы

KODeX

БАЗА КОДОВ ДЛЯ 650 ИГР

ИГРОВАЯ ЗОНА

Хит компакта!

Quake 3: DeFrag

Дополнения для игр

1. Ил-2: Штурмовик
2. Age of Empires II: The Conquerors
3. Civilization III
4. Command and Conquer: Generals
5. Counter-Strike
6. Disciples II: Канун Рагнарека
7. Deadly Dozen
8. Dungeon Siege
9. Empire Earth
10. The Elder Scrolls III: Morrowind
11. Grand Theft Auto 3
12. Half-Life
13. Heroes of Might and Magic III
14. Heroes of Might and Magic IV
15. Max Payne
16. Microsoft Train Simulator
17. Neverwinter Nights
18. Operation Flashpoint: Cold War Crisis
19. Quake II
20. Quake III Arena
21. Red Alert 2
22. Soldier of Fortune II: Double Helix
23. Stronghold
24. The Sims
25. Trainz

CheMax v1.6

Коды для 3936 игр

Дополнения к "Игровой зоне"

CatVac и Cat'a'Pult
XiaoXiao
Чеканка

Работы читателей "Мании"

Counter-Strike
Disciples II
GTA 3
Red Alert II
RoX
Игра Killer 2
Blinking Eye
Обоина по Quake 3
Скины для WinAmp

ДЕМОБЛОК

Демо-версии

Industry Giant 2
Другие демо-версии

Патчи

Black & White 1.20
Duke Nukem: Manhattan Project 1.01
Gore 1.47
Tropico: Paradise Island 1.51
Warcraft III: Reign of Chaos 1.01
Джаз и Фауст Обновление #1
Европа II Версия: 1.05

Трейнеры

2D Dwarf Digger, 3D Blitz, 3D Blitz 3.0, 3D Hard Core, 3D Hardcore 3.0, Afterlife, Age of Wonders 2, Astronoid, Battle Snake, Black & White, Cricket 2002, Dart Mania, Flop The Game, Grand Theft Auto 3, Grandia 2, GullBlaster, Iridis Alpha, Lawn Mower, Melker The Elk Hunt, Micro Tracks, Operation Flashpoint: Cold War Crisis/Red Hammer/Resistance, Outbreak, Ras Empire, Road Rash, Rotate Mania, Smugglers, Soldier of Fortune 2: Double Helix, Super Bounce Out, Super Collapse, Super Gem Drop, Ultranium 2 Christmas Edition, V-Rally 2 Expert Edition, WarCommander, WarCraft III: Reign of Chaos

DEATHMATCH

Quake III Arena

Модификация ARQ

Unreal Tournament

Модификация Freehold

Киберспорт

Реплеи Warcraft III

Клубы России

Как обычно, имена и явки

ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz&Suxx

Галерея
Operation Na Pali

Вскрытие

Статья "Operation Flashpoint. За гранью редактора": DePBO, StuffPBO, DMC-r6, dBpwerAMP Ogg Vorbis Codec.

Мастерская

Статья "Военный конструктор": PBOTool, xPack, Texture Swap Utility, TexView.
Статья "Лицо Джедая": JK2editingtools

Вне компьютера

Блок от "Ролемансера"

1. Правила Gear Krieg.
2. AD&D: Ship of Horror.
3. Новый FAQ.
4. Лист персонажа D&D 3ed.

Magic: The Gathering

Дек-листы, обновления правил, прочее

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Скринтурс №08. Август

Таинственные картинки, девять шт.

Героический Конкурс

Правила и шаблон для паспорта карты

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Гвоздь номера

Свежатина

Bridge Maze
HTTPort
ICE Book Reader
Net Vision Links
Stream Server Shout
Soft Submit
Virtual Commander

Добавления

Dirty Little Helper (два новых модуля)
Антивирус Касперского: апдейт за июнь 2002
Плагины для WinAmp: AU/SND и Nosefart NFS

Стандартный набор

Magic Suitcase
Magic Trainer Creator
DivX 5.02
База Dirty Little Helper

ДРАЙВЕРА

Драйвера для видеокарт Matrox Millennium G400, Matrox Millennium G450 и Matrox Millennium G550 под операционные системы Windows 98/Me.

ИНФОБЛОК

1. Статьи от "Ролемансера": правила народной игры "Лабиринт" и две статьи Теда Вессенеса о колодостроении LotR TCG.
2. Цикл статей по Operation Flashpoint
3. Стихи и рассказы по линии "Почты"
4. Многое другое

(С) ИГРОМАНИЯ

шедшая через мои руки программа, которая действительно скрашивает все неприятные "фичи" от чтения с экрана. Она читает не только txt, но и html, и doc, и многие другие текстовые форматы.

Тип программы: совсем **freeware**.
Рейтинг: 10/10.

Net Vision Links

Очередной организатор линков из директории Favorites. То есть основные функции программы — это удаление, добавление, поиск, сортировка, переход, конвертирование и вообще все что угодно в отношении URL'ов. Умная софтинка, она умеет сворачиваться в трей, не отсвечивать даже в развернутом состоянии, да и вообще, не грех такую заиметь, тем паче что она умеет разбираться не только с линками-фаворитами Internet Explorer, но и с линками Netscape Navigator и вообще с браузерами, сделанными на движке Mozilla.

Тип программы: самый что ни на есть **freeware**.
Рейтинг: 9/10.

Stream Server Shout

Эх, если бы найти реальное применение этой программе, ее можно было бы смело ставить в "Гвоздь номера". Дело в том, что Stream Server, как несложно догадаться из названия, — это музыкальный сервер. Пример использования. У нас в редакции нельзя слушать музыку через колонки. Но можно поставить SSS, запустить на нем музыку и всей редакцией через локальную сеть дружно слушать эту самую музыку в Winamp.

Но тут возникают вопросы: а не проще ли скачать музыку по той же локалке и слушать ее в гордом одиночестве? Ну, тогда можно музыку не для локалки, а для интернета поставить. И опять же вопрос — а не проще ли не тратить траффик/часы коннекта и скачать разок mp3-шку, чтобы слушать сколько угодно и когда угодно?

Впрочем, универсальный ответ таки есть. Когда надоедает слушать одну и ту же музыку, можно зарулить нечто вроде радиостанции, которая соберет в себя всю интересную музыку и будет крутить ее случайным образом.

Тип программы: обычный такой **freeware**.
Рейтинг: 10/10.

Soft Submit

Отличнейшая софтина для производителей софтин. Автор, рассказывая историю создания Soft Submit, объяснял, что ему надоело на каждом сайте из тех, на которые можно заливать свои программы, заполнять одну и ту же анкету сотни раз. Поэтому данная софтинка занимается тем, что отсылает сразу на все сайты, подходящие по тематике, данные о программе. А еще, помимо вышеупомянутого, эта программа — набор закладок по софтовым сайтам.

Тип программы: натуральный **freeware**
Рейтинг: 10/10.

Virtual Commander

Еще один вариант дисковой оболочки под Windows. Отличается весьма необычным интерфейсом, сочетающим в себе стандартные функции "Проводника" и старые добрые опции Norton Commander. Например, по совместному нажатию Alt+F2 "Виртуальный Командир" предложит выбрать один из приводов или десктоп — то есть предложит выбрать из стандартного меню My Computer. Ну и остальных функций хватает на продолжительное использование программы.

Тип программы: натуральный **freeware**
Рейтинг: 10/10.

Добавления

Dirty Little Helper (два модуля)

Два новых модуля для DLH: PC0209 и PC0210. Как видите, с начала этого года было выпущено де-







сять модулей, из них два свежайших представлены на этом компакт-диске. Напоминаю, что для запуска модулей вам понадобится последняя версия базовой программы DLH, которую вы найдете в **"Стандартном наборе"**.

Антивирус Касперского

Кумулятивный апдейт за июнь 2002. Напоминаю, что в базе данных Лаборатории Касперского уже **56050 вирусов**!

База данных для Magic Suitcase

Апдейт для программы Magic Suitcase. Включает в себя ВСЕ сеты, не забывая и про свежевышедший **Judgment**. Саму программу см. в **Стандартный набор -> Magic Suitcase**.

Плагины для WinAmp

Новые дополнения для WinAmp.

AU/SND plug-in. Плагин, позволяющий проигрывать файлы формата SND. Как правило, они записаны кодеком PCM (8 или 16 бит). В частности, этим форматом пользовалась компания **Westwood** в таких играх, как Dune 2: Building of a Dynasty, Kyrandia 1/2/3 и так далее.

Nosefart NFS plug-in. Плагин, считающийся наилучшим в плане проигрывания файлов формата **NSF**. Оный стандарт используется в музыке всех восьмибитных игр, вышедших для приставки Nintendo Entertainment System (более известная нам как "Денди"). Музыка выдирается, как правило, эмулятором, и в Интернете можно найти предостаточно любимых с детства мелодий, для которых и понадобится этот плагин.

Все плагины находятся в одном архиве. Распакуйте его в любую директорию и последовательно запустите все exe-файлы. После чего следует запустить саму программу и выбрать **Options -> Plugins**. Там выбрать нужный плагин и запустить его.

Стандартный набор

Magic Suitcase. Крайне полезная программа, предназначенная для любителей **Magic: The Gathering**. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственных колод. Проста и удобна в использовании. Помимо самой программы, мы выкладываем модуль со всеми картами, включая неформальный сет **Unglued** и самый свежайший (на данный момент) набор — **Judgment**, который вы найдете в рубрике **"Добавления"**.

Magic Trainer Creator. Специальная утилита, предназначенная для ломания игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ох как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики ***"КОДекс"***.

Как обычно, на компакт выкладывается **DivX 5.02**, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик.

Также мы выкладываем свежайшую базу для программы **Dirty Little Helper**. ВНИМАНИЕ! Без этой версии базы вы не сможете воспользоваться свежими дополнениями!

ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор (fedor@igromania.ru)

Драйвера для видеокарт **Matrox Millennium G400, Matrox Millennium G450** и **Matrox Millennium G550** под операционные системы **Windows 98/Me**. Бета-версия за нумером **6.83.017**. Убивает баги, допущенные в предыдущих версиях, и как это водится, улучшает общую стабильность. Тем не менее, если вы не испытываете никаких особых проблем с вашей теперешней версией дров, то компания **Matrox** не рекомендует миграцию на **6.83.017 beta**. Ибо никакой официальной помощи от тех. отдела к бетам не прилагается. Для корректного удаления предыдущей версии мы прилагаем специальную утилиту, автоматизирующую этот нудный и временами весьма проблемный процесс.

Драйвера для видеокарт на базе чипа **ATI Radeon** от неофициального производителя — команды **Omegadrive**. Имеется в двух версиях. Первая называется **Omega/Plutonium XK1.1.07** и предназначена исключительно для семейства **Windows 2000/XP**. Вторая — **Omega Drivers 2.4.44** рождена, чтоб сказку сделать былью в среде **Windows 98/Me**. Обе поставки основаны на фирменной связке дров от **ATI** — **Catalyst 6107 beta** и поддерживают следующий набор видеокарт:

- All In Wonder Radeon
- All In Wonder Radeon 8500
- Radeon 7000/VE
- Radeon 7200
- Radeon 7500/LE
- Radeon 8500
- Mobility Radeon

Тип разъема (**PCI** или **AGP**) и установленно[й] памяти (**SDR** или **DDR**) значения не имеют.

Также на нашем компакте прилагается та[б]личка с правильными настройками **BIO[S]**. Именно с их помощью вы сможете выжать и[з] своей системы максимальное количество ка[д]ров в секунду.

На всякий случай считаю своим долгом пр[е]дупредить, что команда **Omegadriver** не оказ[ы]вает никакой технической поддержки по свои[м] драйверам и все возможные проблемы польз[о]вателю придется решать самостоятельно.

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИнфоБлок

То, что есть всегда

1. Перечень номеров "Мании" с указанием, в каких номерах (из числа еще присутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах журнала или на компакте).

ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ НОМЕРА.

2. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию **Magic Trainer Creator** в немирных целях и инструкция **по установке файлов в "Deathmatch"** (слегка обновленный вариант).

3. Сводная таблица КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ.

4. Информация **о работавших над компактом, о музыке и о ролике на компакте**. Всевозможная информация, короче говоря.

То, что есть только на этом компакте

1. Свежие статьи, предоставленные порталом **"Ролемансер"**: правила народной игры "Лабиринт" и две статьи Теда Вессенеса о колодостроении **LotR TCG**.

2. Фантастические рассказы "Две реальности" и "Сказъ про то как два чела по правду ходили" плюс куча народных стихоплетств в рамках **"Почты "Мании""**.

3. Все статьи из **"Мастерской"** по циклу Operation Flashpoint.

ДРАФТ

В директории **/DRAFT** на компакте в формате **.RTF** лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится.

Для вашего удобства все разделы на компакте организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мания". Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось, разобраться в директориях не составит труда.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: **ГЕЙМЕР (gamer.sobaka.igromania.ru)**.

Редактор "Игровой зоны":
АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН.

Программирование компакт-диска:
ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС.

Дизайн оболочки компакт-диска:
ИЛЬЯ 'J.B.' ГАЛИЕВ.

В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой. ■









*Ведущие рубрики: **Sarcastic Parrot** (retro_parrot@yahoo.com) и **Матвей Кумби** (cumbi@igromania.ru)*

ПЕРВЫЙ 1 ВЗГЛЯД

Another War

Жанр:	**RPG**
Издатель/Разработчик:	**Mirage**
Издатель в России:	**Акелла**
Похожесть:	**Fallout: Tactics, Soldiers at War**
Системные требования:	**Не объявлены**
Мультиплеер:	**Нет**
Дата выхода:	**Осень 2002 года**

Тема Второй мировой войны по-прежнему крепко владеет умами разработчиков. Вереница экшенов, тысяча и одна стратегия, бесконечное множество всевозможных симуляторов, а вот теперь и RPG. Впрочем, если быть до конца точным, то сегодняшняя история имеет ко Второй мировой весьма косвенное отношение. По версии польских разработчиков **Mirage**, фашисты, одержав сокрушительную победу в войне, вот уже много лет успешно правят миром, лишь изредка натыкаясь на небольшие очаги сопротивления да страдая от партизанских укусов. Предыдущая игра с той же фабулой — экшен **Mortyr** — провалилась с оглушительным треском, однако мир альтернативной истории до сих пор не дает покоя настойчивым полякам, и они с энтузиазмом извещают о скором выходе **Another War** — нового взгляда на старую тему.



Итак, налицо дикая, но симпатичная смесь RPG и тактической стратегии. От RPG в **Another War** останется главный герой, добротный сюжет об отряде смелых партизан и непрерывный рост скиллов всех подведомственных персонажей, а от стратегии — целый арсенал "реалистичного" оружия, позиционные бои на уровне взвода и стандартный набор тактических хитростей. Чтобы не делать из участников вашей партии перекачанных Рембо, но и не ступать на тернистый путь ролевой "специализации", авторы оставляют за вами выбор в распределении очков опыта, поступивших на счет команды, между всеми ее членами.

Но все же главная особенность **Another War** как ролевой игры в другом: несмотря на всю фантастичность сюжета, игровое окружение будет самым что ни на есть реальным. Тщательно (насколько это, конечно, позволяет простенький изометрический движок) смоделированное оружие, исторически достоверная форма супротивников, вполне узнаваемые локации вроде столетних сосен непроходимой сибирской тайги или пыльных дорог западной Белоруссии и, главное, никакой "научной фантастики" в духе **Return to Castle Wolfenstein**. Просто так получилось, что фашисты захватили мир — а вот в достоверности всего остального даже не сомневайтесь.



Игра уже вышла и весьма неплохо продается в Польше, а что до остального мира (и России в том числе) — то не раньше осени.

Commandos 3

Жанр:	**Тактическая стратегия**
Издатель:	**Eidos**
Разработчик:	**Pyro Studios**
Похожесть:	**Commandos, Commandos 2**
Системные требования:	**Не объявлены**
Мультиплеер:	**Интернет, локальная сеть**
Дата выхода:	**Лето 2003 года**



Pyro Studios продолжает усиленную разработку найденной однажды золотоносной жилы под названием **Commandos**. Новая часть о приключениях бравого партизанского отряда в тылу фашистов не станет полноценным продолжением серии, а... по сути, превратится в совершенно новую игру, скорее в силу привычки или по инерции названную привычным именем **Commandos 3**.

Пусть вас не смущают скриншоты — графический движок, за вычетом нескольких незначительных доработок, остался прежним. Однако внутреннее содержимое изменилось кардинальным образом. Так, из игры исчезнет привычное деление на задания/миссии. Нам расскажут три истории о войне. Покажут три, если хотите, натурально ОГРОМНЫХ уровня, для удобства поделенные на несколько локаций. Первая история — охота на немецких снайперов в руинах Сталинграда, вторая — о диверсионно-подрывных операциях в оккупированной Франции, и, наконец, третья — D-Day, про



высадку союзников в Нормандии. Все три эпизода будут объединены общим сюжетом с персонифицированными героями и злодеями, а также одной реальной военно-исторической подоплекой. Развитие действия Commandos 3 будет скорее напоминать сюжет полноценного военного фильма, а не набор разрозненных боевых эпизодов, как это было раньше.

Набор главных персонажей останется прежним, однако количество всевозможных смертоубийственных средств возрастет в разы. Нас ждет целый арсенал совершенно нового колюще-режущего и стреляюще-взрывающего оружия, а также возможность покататься на танках и пострелять из стационарных гаубиц. Все эти нововведения выглядят дико, когда речь идет о такой интеллектуальной игре, как Commandos. Да, как это ни парадоксально, но в третьей части сериала "тактические головоломки", решение которых отнимало львиную долю игрового времени, отойдут на второй план, уступив место... action-элементам.

Подождите хвататься за сердце, дальше — больше. Разработчики обещают немыслимые вещи — подружить Commandos 3 с мультиплеером, сделать несколько deathmatch-уровней для игры по Интернету или локальной сети, создав для этих целей отдельный отряд фрицев-коммандос под управлением живого соперника... Ждем дополнительных подробностей — то ли еще будет, друзья, то ли еще будет!

Filbert Fledgling's Eggcellent Adventures

Жанр:	**Аркада**
Издатель:	**Neuron Entertainment**
Разработчик:	**Neuron Entertainment**
Похожесть:	**Cool Spot, Dizzy**
Системные требования:	**Не объявлены**
Мультиплеер:	**Нет**
Дата выхода:	**Осень 2002 года**



Пока другие разработчики повышают количество полигонов на кадр в секунду, придумывают новые жанры, грызутся за рынки сбыта и массово продаются в рабство софтверным гигантам вроде Microsoft, одна маленькая (но очень гордая!) контора под названием Neuron Entertainment вот уже полгода тихо делает плоскую ретро-аркаду... про сумасшедшее страусиное яйцо. А что вы смеетесь? Надо уважать чужие странности.

Игра под удивительным названием Filbert Fledgling's Eggcellent Adventures — самый обычный скроллер, каких наша индустрия не видела вот уже много лет (мейджоры вроде Duke Nukem: Manhattan Project в счет, конечно, не идут). Милая мультяшная графика, незатейливый "детский" стиль в духе старых добрых диснеевских аркад, сюжет про сбежавшее из научной лаборатории яйцо, которое научилось бегать на длинных лапах и раздавать термоядерные пинки очумелым лабораторным крысам... Все просто и сложно одновременно — для разработки такой незатейливой аркады авторы не постеснялись нанять целый штат детских художников, разработать "многослойный" движок, создающий иллюзию "панорамности" происходящего на экране. Впрочем, Neuron Entertainment не собирается хватать звезд с неба или нагружать свою игру модными концептуальными заморочками. Управление доступно даже детям, шутки понятны даже чукотским оленеводам, а графика не будет тормозить даже офисную персоналку.



Игра будет продаваться за совершенно смешные деньги (или же вообще распространяться по принципу shareware), так что не исключено, что вы в самое ближайшее время еще услышите о Фильберте Флидлинге как об очередном культовом герое компьютерных игр.

Freelancer

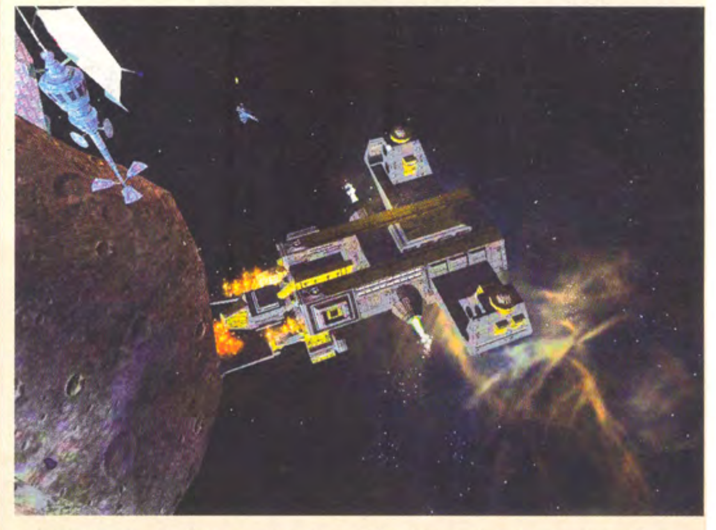
Жанр:	**Space Sim**
Издатель:	**Microsoft**
Разработчик:	**Digital Anvil**
Похожесть:	**Elite, Independence War**
Системные требования:	**CPU 500MHz, 128 Mb RAM**
Мультиплеер:	**Интернет**
Дата выхода:	**Зима 2003 года**



Называть Freelancer обычным космическим симом все-таки не стоит. Такие игры по пальцам пересчитать можно. Но все же, когда видишь "эпический симулятор космических сражений и торговли а-ля Elite, Privateer или Descent: Free Space", первое, что приходит в голову, — воспоминания о Independence War II: Edge of Chaos, вышедшей год назад. Сходств с этой игрой тут настолько много, что легче найти отличия. Но обо всем по порядку.

Digital Anvil, ныне собственность Microsoft, втянулась в опасную борьбу на конкурентном рынке космических симов. И у нее неплохие шансы, так как победу здесь можно завоевать только с помощью современных графических технологий. А Digital Anvil с технологиями всегда дружила. Кроме того, в проекте Freelancer заняты люди, в разное время работавшие над Wing Commander II, Strike Commander, Ultima VII, IX и BioForge. Так что в качестве этого сима можно не сомневаться. С другой стороны, игра очень сильно запаздывает — ее разработка была начата еще в 1999 году.

Костяк Freelancer — это его вселенная. Она немного меньше, чем в Independence War II, но все же это полсотни звездных систем и 162 космических станции. Пространство организовано схожим с Independence War II образом: весь доступный космос представлен единой системой, а не отдельными секторами, связанными коридорами "телепортации". То есть любую звезду можно разглядеть из любой точки игрового пространства. Естественно, космос изобилует разнообразием планет и лун, астероидных полей, туманностей всех цветов и плотностей, а также рукотворными объектами: космическими станциями, дрейфующими шахтами, перерабатывающими фабриками и судоремонтными доками.



Известная часть галактики поделена между четырьмя колониальными группировками — Домами. The Liberty — это Америка, The Bretonia — Великобритания, The Kusari — Азия, Rheinland — Германия. В этом секторе космоса уже существует развитое общество со всеми его современными атрибутами: торговлей, дипломатией и, разумеется, войнами.

В игре присутствует около пятидесяти типов звездолетов — от легких истребителей и буксиров до гигантских грузовиков. На некоторых из них можно будет полетать, но на каких именно — пока неясно. Корабли можно перестраивать, оснащать новыми деталями. Запчасти подразделяются на четыре основные группы: силовые установки, вооружение, двигатели и оборудование — в общем, тривиальный набор.

Коротко о сюжете. Главный герой Эдисон Трент чудом спасается от гибели во время взрыва торговой станции Freeport 7. Потеряв буквально все,

что смог накопить, он вынужден начать жизнь с чистого листа. Карьерных путей много: можно сопровождать торговые суда, самим заняться перевозками, в том числе и контрабандой, можно пиратствовать или поступить на службу в полицию — словом, можно заниматься чем угодно и с кем угодно. Главное — не отдаляться от сюжетной линии. Сюжет разворачивается на протяжении 13 глав — обязательных миссий. К ним прилагается порядка 5000 необязательных заданий — на них можно будет и денег подзаработать, и технику обновить. Повествование снабжено двумя с половиной часами скриптовых сцен на движке игры.

По мнению разработчиков, в силу своего технологического превосходства Freelancer способен завоевать внимание любителей красивых симуляторов и эстетов. Хотя приза "за оригинальность" ей не видать.

Hero X

Жанр:	**Action/RPG**
Издатель:	**Infogrames**
Разработчик:	**Amazing Games**
Похожесть:	**Freedom Force, Ultima 8**
Системные требования:	**CPU 500MHz, 64 Mb RAM**
Мультиплеер:	**Нет**
Дата выхода:	**Лето 2002 года**

Уловив стремление публики весело дубасить прохожих телеграфными столбами и залихватски крушить пятиэтажки, Amazing Games решила обзавестись собственной игрой по мотивам старомодных комиксов. Hero X — незатейливый экшен от третьего лица в изометрии со стандартными элементами RPG. Герой у нас один, и потому требует к себе самого чуткого отношения.

Мы не только выбираем персонажа, но и одеваем-обуваем, красим волосы и физиономию, напяливаем маску и мантию нужного фасона. Дальше снаряжаем новоиспеченного героя стартовым набором сверхспособностей. Среди них — неуязвимость, рентгеновское зрение, сверхскорость, сверхсила и еще 46 нечеловеческих талантов. По ходу игры герой будет приобретать новые способности и качества в благодарность за совершенные подвиги.



Сюжет всецело следует канонам жанра. Наш гордый борец за справедливость начинает свою карьеру в рядах Американской Ассоциации Супергероев в незавидной роли салаги-подмастерья — геройчик-то пока всесторонне недоразвит. Стажера командируют в городок Смолтон для выполнения первого задания. Нужно вырвать из грязных лап нечестивых байкеров гениального ученого, и так далее. Старая добрая формула — отыскать побольше врагов и надавать им по морде.

Мордобитие выглядит следующим образом: выбираем метод воздействия и кликаем на гада до полного его умиротворения. Шкала над головой несчастного показывает, сколько пинков он еще сможет выдержать. Суперсилы нужно расходовать с умом — на их восстановление понадобится некоторое время. Вот, собственно, и все.

Что касается графического исполнения, то, скажем так, не это здесь главное. Хотите изысков — играйте в Morrowind. А Hero X есть эдакая **"Ультима"** по жанру и Freedom Force по стилю, где огрехи графики компенсируются смысловым наполнением. Как признаются сами разработчики, они не планируют штурмовать верхушки чартов и завоевывать море наград, а лишь хотят доставлять искреннюю радость и вызывать приливы приятной ностальгии. Игра выходит этим летом, и возможно, когда вы будете читать эти строки, она уже появится в продаже.



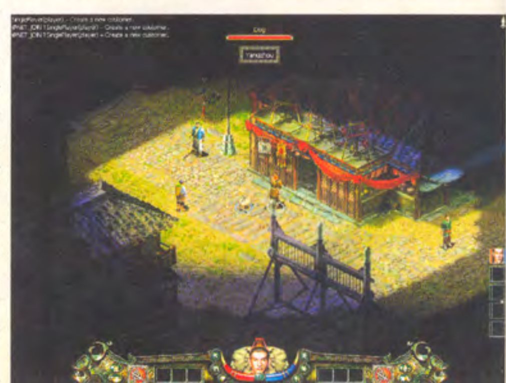
Prince of Qin

Жанр:	**Action/RPG**
Издатель:	**Strategy Fist**
Разработчик:	**Object Software**
Похожесть:	**Diablo, Baldur's Gate**
Системные требования:	**CPU 233MHz, 64 Mb RAM**
Мультиплеер:	**Интернет, локальная сеть**
Дата выхода:	**Август 2002 года**



Если бы Конфуций мог предположить, что из великой истории Китая сделают ролевку на манер Baldur's Gate, он бы с горя отправился на базар и продавал бы там свои мудрые изречения по юаню за штуку. Но, как это часто бывает, у акул игрового маркетинга из Strategy Fist кончились сказки, и они опять обратились к истории.

Игра повествует о событиях, происходивших в Поднебесной империи 2200 лет назад. В то время в Китае правила династия Цинь, и до конца ее правления оставалось около двадцати лет. Смутное было время. Главный герой игры, принц Фу Су, погиб при странных обстоятельствах. По официальной версии — покончил с собой. Императором стал его младший брат Хю Хай. Но сюжет игры расходится с историей и дарует Фу Су жизнь, чтобы он мог отомстить своим врагам и занять законно принадлежащий ему императорский трон.



Принципиально геймплей Prince of Qin ничем не отличается от собратьев по жанру: та же point&click система боя а-ля Diablo, тривиальные партии из пяти персонажей, череда сюжетных и необязательных квестов и рутинная погоня за очками опыта. Ролевая система игры предусматривает пять классов героев: paladin (плюс к навыку кузнеца), assassin (умение ставить ловушки), muscleman (умение вызывать монстров), witch (умение накладывать проклятия), wizard (идентификация). Как видите, китайскими в этой истории будут разве что доспехи. Остальное — прогнившие клише европейского средневековья. Магией высокородных китайцев тоже не обделили. Все те же школы огня, воды и тому подобное.

Ах да, юниты будут сражаться, демонстрируя нам прекрасно анимированные приемы кунг-фу, да и сами бои обещают быть куда более творческим занятием, нежели бездумное мочилово Diablo. Свежо предание.

Treasure Planet

Жанр:	**3D RTS**
Издатель:	**Disney Interactive**
Разработчик:	**Barking Dog Studios**
Похожесть:	**Homeworld, Age of Sails 2**
Системные требования:	**Не объявлены**
Мультиплеер:	**Без подробностей**
Дата выхода:	**Конец 2002 года**

Disney Interactive, похоже, решили плотно обосноваться на рынке продуктов класса А, не сходя при этом с давным-давно протоптанной тропинки производства игр "по мотивам". На этот раз такими "мотивами" будет выходящий в конце года полнометражный мультик Treasure Planet и, как следствие, одноименная компьютерная игра. Сам мультфильм станет очередным анимационным ремейком "Острова сокровищ" Стивенсона, с не-



большой, однако, разницей... Действие знакомой истории перенесено в космос, кровожадные пираты заменены маленькими зелеными человечками, а на роль злого разбойника Джона Сильвера приглашен термоядерный мутант с планеты Плюк. Впрочем, к самой игре это имеет мало отношения, ибо **Treasure Planet** будет ни много ни мало трехмерной космической стратегией а-ля **Homeworld**... с отголосками "пиратских" симуляторов вроде доморощенных **"Корсаров"**. Уф!..

Дело в том, что в далеком будущем "Планеты сокровищ" корабли хоть и научились летать в безвоздушном пространстве, но по сути своей остались теми же пинками, галеонами и швертботами. Вместо пушек на борту установлены фотонные торпеды, но у этих торпед так же ограничен радиус действия, а выпускаются они мощными залпами из бортовых пусковых установок. Титановые паруса ловят солнечный ветер, тугоплавкий корпус



нехотя разворачивается боком к противнику, а дюралевые ванты поскрипывают от проносящихся мимо метеоритов. А как вам понравится высаживать банду штурмовиков с маленьких шлюпок на вражескую палубу и брать корабль противника на абордаж? Опыт **Homeworld: Cataclysm** определенно пошел **Barking Dog** на пользу.

Во время далеких походов к неизвестным звездам нам, как одному из офицеров флота Империи, придется вступать в стычки с космическими пиратами, искать на заброшенных астероидах хранящиеся в герметичных капсулах сокровища и командовать целой флотилией боевых кораблей. Причем здесь классический "Остров сокровищ" — решительно непонятно, но "пиратская" эстетика **Treasure Planet** обещает тщательно поддерживаться характерным разбойничьим саундтреком, оформленным "под старину" интерфейсом и многочисленными видеовставками, в которых наряженный в трофейные эполеты космический десант весело размахивает "веселым Роджером" и в состоянии полной невесомости потягивает ром из миниатюрных пластмассовых тюбиков.

Tropico 2: Pirate Cove

Жанр:	**Экономическая стратегия**
Издатель:	**Take 2**
Разработчик:	**Frog City**
Похожесть:	**Tropico, Tropico: Paradise Island**
Системные требования:	**Не объявлены**
Мультиплеер:	**Нет**
Дата выхода:	**2003 год**

Два года назад, когда игры **Tropico** не существовало и в помине, **Фил Штейнмайер**, президент маленькой разработческой конторы **PopTop** и "папа" замечательного симулятора бананового диктатора, изливая душу личному дневнику, признался, что мечта всей его жизни — сделать игру "про пиратов". Но не тех пиратов, что носятся по морям, ходят на абордаж и под злодейские посвисты грабят испанские галеоны, а других, сухопутных джентльменов удачи, главные занятия которых — грог, женщины, драки в тавернах и ножевые дуэли. Игру про сухопутных крыс, эдаких лузеров славного буканьерского ремесла. Прошло время, рухнувшее знамя **Tropico** перехватили создатели обоих **Imperialism**'ов — **Frog City**, но идея Фила не умерла. Встречайте с флажками — **Tropico: Pirate Cove**, удивительная история про совместимость несовместимого.

Перенесите сюжет **Tropico** из середины XX века в самое начало XVII, переименуйте себя из Эль-Президентэ в Лорда-Мэра, подмените рестораны и коттеджи тавернами и деревянными хижинами, а вместо толстых туристов в гавайских рубахах нарисуйте в воображении кровожадных флибустьеров в кумачовых банданах — и вы получите примерное представление о **Pirate Cove**. Игра нещадно эксплуатирует идеи прародителя, скрывая всевозможные заимствования под густым слоем атмосферы пиратского островка.



Игра по-прежнему длится от 20 до 70 лет, нам, как главному управляющему, предстоит превратить необитаемый берег в центр карибской цивилизации и всеми правдами и неправдами удержаться на занимаемой должности. Во времена первых колонизаторов человечество еще не придумало общественного волеизъявления, так что если ваша персона вдруг перестанет устраивать местных жителей, никаких народных волнений не будет — моментально пойдете на корм рыбам. У пиратов с этим строго.

Чтобы поддерживать всех обитателей островка в состоянии повышенной симпатии к Мэру, нам предстоит денно и нощно заниматься градостроительством. Строить новые гостиницы для вернувшихся из далекого плавания моряков, организовать ратушу для продажи каперских свидетельств и обустроить серию лавок для оптовой скупки награбленного. Мало того, в процессе игры вы можете самостоятельно стимулировать развитие пиратства в регионе — закладывать новые корабли в собственных верфях, нанимать опытных капитанов и регулярно платить мзду королевским офицерам, чтобы они не слишком ретиво патрулировали ваш архипелаг. В тот момент, когда вы в полную силу ощутите всю силу обретенной власти, можно подумать и о провозглашении независимости с последующей высадкой десанта из Старого Света и долгим периодом гражданской войны.



Игра использует все тот же модифицированный движок **Tropico** (хотя, если быть более точным, то на этом движке еще сто лет назад был изготовлен **Railroad Tycoon 2**), а основные изменения коснутся увеличения количества деталей и более качественной анимации персонажей. Как в **Pirate Cove** будут обстоять дела с музыкой (прекрасные треки уже стали визитной карточкой серии) — пока неизвестно, но разработчики клятвенно обещают не подкачать и на этом фронте. Игра находится в разработке еще с прошлой осени и готовится к выходу аккурат к началу слякотной русской зимы 2003 года, когда потребность в жарком карибском солнышке будет велика как никогда. ■

Иван Гусев (igusev@onego.ru)

Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness

Она — одинокая девушка родом из Великобритании. Год ее рождения не знает никто, зато достоверно известно, что появилась она на свет 14 февраля, в День всех влюбленных. Она — кибервзвезда, чье имя запечатлено даже в книге рекордов Гиннесса. Ее узнают 95 процентов представителей мужского пола в возрасте от 12 до 25 лет. Она — брэнд стоимостью в миллиард долларов. Полагаю, всем понятно, о ком речь?

После той трагической истории в Египте (Tomb Raider: The Last Revelation) Лара окончательно утратила остатки терпимости к недругам. Почему? Что она пережила в египетских пирамидах и позже в Северной Африке? Она отказывается говорить об этом. Честно говоря, я бы не рекомендовал вам спрашивать о ее прошлой жизни — дороже выйдет. Та Лара умерла. Встречайте новую Лару Крофт, ангела тьмы.

Жанр:	Action/Adventure
Издатель:	Eidos Interactive
Разработчик:	Core Design
Похожесть:	Серия Tomb Raider
Дата выхода:	Ноябрь 2002 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.tombraider.com

Красотка спасет мир

Начинать рассказ о новом воплощении Tomb Raider следует с впечатлений от просмотра видеороликов. Первый из них, под названием "Длань Судьбы", передает атмосферу новой игры. А прочие, отснятые на E3 2002, демонстрируют во всей красе геймплей. Разработчики из Core Design сдержали обещание и сделали шестую игру из серии Tomb Raider гораздо мрачнее предшественниц.

— Значит, ты спрашиваешь меня о зле? — с этих слов начинается ролик Hand of Fate. — *Ну что ж, я расскажу тебе о зле.*

Дальше следует жуткий видеоряд. Мистические символы, расчлененные трупы, капли крови, алхимия, боль и страдание — все это преподносится под леденящую кровь музыку.

Первый вопрос после просмотра: *"Что это было?"*. Потом понимаешь: такова концепция. Ларе больше нет дела до археологических памятников и пыльных гробниц. Она спасает мир.

Отснятые на E3 2002 ролики поразили воображение фанатов серии Tomb Raider. Форумы наполнились такими сообщениями:

"Графика очень хороша, Лара движется гораздо естественнее, и, похоже, можно управлять камерой — менять угол обзора..."

"Я не могу поверить, насколько разнообразными стали ее движения. А как дергается ее коса!"

"Кто-нибудь знает, почему Лара носит солнцезащитные очки в закрытых помещениях? Может, появится специальная кнопка: надеть очки, снять очки?.."

Ну, право, детский сад! Почему носит солнцезащитные очки в помещениях? Да потому что разработчики наконец-то совладали с фишкой, которую уже давно планировали вставить в игру. Солнцезащитные очки на героине должны были появиться еще в The Last Revelation, но из-за ограниченных возможностей приставок от этого пришлось отказаться.

Что касается видеороликов, демонстрирующих геймплей, то они оставляют двойственное впечатление. Нельзя не заметить, как похорошели Лара и окружающий ее мир. Движения мисс Крофт преобразились — теперь она двигается очень свободно и естественно. С другой стороны, геймплей ничем не поразил. Eidos Interactive вынесла на суд публики ролики, где Лара просто прыгала над пропастью по колоннам. Все это мы уже видели тысячу раз.

А что-нибудь поинтереснее будет?

Хороший вопрос.

Вне закона

Наконец более-менее прояснилась ситуация с сюжетом. Сценарий писал профессиональный голливудский сценарист, и сотрудники Eidos Interactive божатся, что такого сильного и закрученного сюжета мы не видели ни в одной из прошлых частей Tomb Raider. Все начинается со звонка Вернера Ван Кроя, давнего врага Лары Крофт. Голос в трубке умоляет о помощи. Клиент Ван Кроя по фамилии Экхардт попросил археолога-авантюриста привезти одну из картин Obscura. Крофт приезжает в Париж слишком поздно — Ван Крой мертв, и именно Лару обвиняют в убийстве. По ходу игры Лара пристрелит пару тысяч людей и монстров, но Ван Кроя она не убивала, а следовательно, невиновна. Логика проста и понятна.



▲ Лара Крофт теперь похожа на принца Арджуну — сначала убивает, потом разбирается, кто это был.

Расследуя смерть Ван Кроя, Лара сталкивается с целой серией ужасных убийств, понемногу складывающихся в одну общую цепочку. Все следы ведут к Алхимику, злому ученому-мистику, и безымянному тайному обществу, обладающему большой властью. Алхимик ищет пять картин Obscura, написанных в XIV веке. С помощью шедевров мирового искусства он надеется высвободить силы, способные уничтожить весь мир. Лара Крофт пытается остановить грядущее зло. В то же время она сама в бегах — ее преследует полиция, а также Алхимик и заговорщики-мистики.

Да, есть от чего упасть духом. Однако, как уже говорилось выше, Лара сильно изменилась. Поговаривают, что, выбравшись из-под руин в Египте, Крофт некоторое время провела среди диких североафриканских племен и видела ужасные вещи. Лара отказывается обсуждать слухи. Она отреклась от прошлой жизни и прошлых знакомых. Она стала куда жестче, а улыбка почти исчезла с ее лица. Ее новый принцип: "Сначала стреляй, потом спрашивай". И только по ночам ее мучают страшные воспоминания...

Ангелы с грязными руками

С ноября 1996 года, когда Лара Крофт впервые сказала "агу!", корпорация Eidos Interactive продала 28 миллионов копий игр из серии Tomb Raider. Однако в последние годы, не-


▲ Пять тысяч полигонов вместе с очками. Фанаты готовят слюнявчик.


▲ С помощью мыши целиться будет куда легче.


▲ 20-летняя голландская модель Джилл де Джонг — Лара Крофт нынешнего сезона. На E3 2002 репортеры не давали ей прохода.

смотря на крупный коммерческий успех боевика **"Лара Крофт — расхитительница гробниц"**, интерес к **Tomb Raider** несколько упал. Ситуация с этой игрой весьма напоминает ситуацию с **The Sims**. Разработчики регулярно выпускают новые части игры (в случае с **The Sims** — аддоны), перепродавая одно и то же. Нововведения минимальны. Пара новых движений, три новых средства передвижения, место действия перенесем в Занзибар — и новая часть **Tomb Raider** готова: по такому принципу работали парни из **Core Design**. К счастью, "папа" Лары Крофт **Эдриан Смит** и руководство **Eidos Interactive** осознали, что этот путь тупиковый и надо что-то менять, пока не сдохла курица, несущая золотые яйца. Именно так родилась идея **Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness**, игры, неофициальный слоган которой звучит так: *"Новая Лара Крофт для нового поколения"*.

Из-за того, что сильно изменится общая атмосфера игры, на повестке дня даже стоял вопрос о другом названии. Мол, мы создаем не шестую часть **Tomb Raider**, а совершенно другую игру с Ларой Крофт в главной роли. Я справедливо предполагал, что имя главной героини будет вынесено в заголовок. Именно так и получилось. От словосочетания **Tomb Raider** избавиться не посмели — глупо добровольно отказываться от раскрученного брэнда. Впрочем, в дальнейшем серия, скорее всего, пойдет исключительно под вывеской **Lara Croft**. Забудьте о "Расхитительнице гробниц".

Формула успеха **Tomb Raider** сохранена, мы по-прежнему имеем дело с action/adventure, замешанном на многочисленных паззлах. И все же, что новенького-вкусненького приготовили разработчики?

В игру привнесены легкие RPG-элементы. Многие характеристики персонажа, такие как дальность прыжков, скорость бега, меткость и даже ум, теперь можно улучшать.

Впервые Лара сможет разговаривать с другими персонажами. В зависимости от того, как она поведет разговор, какие варианты ответов выберет игрок, будет зависеть дальнейший путь Крофт. О чем это говорит? Правильно, о нелинейности сюжета!

The Angel of Darkness создается на абсолютно новом оригинальном движке. Старый за профнепригодностью отправлен на помойку, а новый радует глаз и душу. Модель Лары слеплена из пяти тысяч полигонов — тогда как в предыдущих частях их число не превышало пятисот. Другие персонажи и игровые площади, начиная с прекрасных парижских улиц и заканчивая глухими пражскими закоулками, станут гораздо более детализованными. Согласно показаниям очевидцев (а они поклялись на Библии говорить только правду), великолепно смотрится вода. Конечно, вряд ли разработчики перебьют красоты **Doom III**, но, по их словам, игра полностью соответствует сегодняшним требованиям к графике.

Наконец-то изменилось управление. Оно стало более интуитивным. Достоверно пока не известно, но, кажется, программисты перестали игнорировать мышь.

В игру добавлен рукопашный бой, так что будьте готовы к элементам "файтинга". А как насчет того, чтобы тихонечко подкрасться сзади к охраннику и свернуть ему шею? Будет и такое! Кроме того, нам позволят поиграть за Кертиса Трента, с которым Лара познакомится во время своих приключений. Душой Трент похож на Лару — такой же авантюрист, в своих интересах преследующий Экхардта. Пути Лары и Кертиса несколько раз пересекутся по ходу игры. Трент обладает собственными особенными движениями и приемами, что должно положительно сказаться на разнообразии игры.

В заключение несколько слов от одного из директоров **Core Design Эдриана Смита**, чье имя для фанатов **Tomb Raider** так же свято, как имя **Хиронобу Накагучи** для поклонников **Final Fantasy**:

*— Свою задачу мы видим в том, чтобы забрать игрока в темное, мрачное место, место, где он не очень хотел бы оказаться. Однако он должен быть здесь, чтобы помочь Ларе. Ларе придется решить несколько серьезных моральных проблем, сделать выбор. История стала более комплексной и не определяется ситуацией "хорошие против плохих". **The Angel of Darkness** принесет совершенно новый опыт людям, игравшим ранее в **Tomb Raider**.*

◆◆◆

Несмотря ни на что, вопросов касательно **The Angel of Darkness** пока больше, чем ответов. Смогут изобретатели Лары порадовать нас чем-то действительно новым или геймеров попросту дурачат щедрыми обещаниями да красивыми роликами? PR-отдел **Eidos Interactive** всегда хорошо отрабатывал свои гонорары. Представить революцию в мире **Tomb Raider** довольно сложно. Но как все-таки хочется, чтобы все обещания оказались правдой, а не плодом вымысла жадных до денег воротил игровой индустрии! ■

Будем ждать?

Даже скептикам необычайно хочется взглянуть на то, что получится у Core Design на этот раз. Судя по тишине на форумах, фэны не протестуют против смены имиджа Лары Крофт и с радостью ждут ее возвращения. Успех — почти гарантирован.

Процент готовности:

85%

Андрей Александров
(alexandrov@pochtamt.ru)

I.G.I.2: Covert Strike

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	Codemasters
Издатель в России:	1С
Разработчик:	Innerloop Studios
Похожесть:	Project IGI
Дата выхода:	Сентябрь 2002 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.codemasters.com/igi2/front.htm

Первым делом хочется выразить искреннюю благодарность издателям и разработчикам IGI2: Covert Strike, без помощи которых это превью никогда бы не увидело свет. И дело тут не в суперценном zip-архиве с уникальными скриншотами и игровыми материалами, который Хеннинг Роклинг и Гэри Роу (Innerloop и Codemasters соответственно) целый день паковали специально для "Игромании" — диковинного архива в редакции отродясь не бывало. Эксклюзивный компакт-диск с preview copy или приглашение на интервью с оплатой путевки в Осло также не были причиной благодарности. Увы, все намного тривиальнее. Просто издатели не так давно перенесли дату релиза IGI2 с июня на сентябрь сего года. Если б этого не произошло, то статья по IGI2, скорее всего, располагалась бы чуть дальше по течению номера — в разделе ревью.



▲ **Мост разрушен, первая машина колонны скрывается в пелене взрыва — простите, но кто здесь террорист?**

Ось зла

Как и подавляющее большинство последних событий мировой жизни, Covert Strike проходит под гордо реющим знаменем борьбы с терроризмом. Причем — в то время как американские самолеты нагло бороздят воздушное пространство Афганистана, генералы в раскуроченном Пентагоне дни напролет думают, как бы еще насолить Саддаму Хусейну, а дядя Буш и дядя Путин, лучисто улыбаясь, обмениваются рукопожатиями и договорами, Innerloop Studios усердно гнет свою линию, согласно которой центрами мирового терроризма являются следующие три страны: Россия, Ливия и Китай. Именно по такому маршруту и направляется наш старый знакомый Дэвид Джонс, ex-SAS, а теперь боец секретной британской спецконторы IGI, которому и на этот раз не удалось отмазаться от чести внести свой вклад в дело борьбы с терроризмом.



По версии Innerloop, чтобы покончить с терроризмом, требуется выполнить порядка двух десятков миссий. И каких! Дэвиду явно не придется скучать этой осенью. Тут и теракты на базах террористов (как звучит, а?!), и наглое похищение схем новейшего компьютерного чипа, и устранение мешающих командованию личностей, и, наконец, побег из заключения, куда главный герой попадет в наказание за вышеперечисленные проделки. При этом прохождение большинства миссий обещает быть нелинейным: можно, вспомнив заветы дедушки Рэмбо, рвануть к требуемому объекту напрямик, через хорошо охраняемый мост, а можно оглядеть окрестности, поскрипеть мозгами и найти более изящное решение проблемы.

Впрочем, геймплей IGI2 по-прежнему рассчитан на то, что мы — секретный агент, а не боевик спецназа. Поэтому широкомасштабных стычек с пальбой во все стороны света будет намного меньше, чем stealth-операций в тылу врага. Все на благо реализма. Во второй части пал даже самый последний оплот аркадности — внушительный арсенал, которого вполне хватило бы на то, чтоб вооружить отделение милиции среднего райцентра, и который непонятно как умещался на горбу одного-единственного "секретного агента". Теперь все не так, теперь все честно. Хотите "калаш"? Пожалуйста, только придется бросить M16A2 — это вечно заедающее и практически не поддающееся ремонту в полевых условиях творение фирмы Colt. В качестве компенсации за подобное лишение нам предлагается весьма внушительный арсенал, что, однако, ставит проблему выбора — какую пушку взять, а какую бросить. Я насчитал 23 вида стреляюще-взрывающих механизмов (в релизе может оказаться и больше), среди которых есть такие "изюминки", как "любовь террориста" РПГ-7 или знакомая еще по первой части Delta Force малышка Barrett. Добавятся стационарные турели и разнообразнейшие транспортные средства: от джипов до вертолетов. Ну и, естественно, будет порядочно всякого "недооружия" вроде



▲ Турель — вещь полезная. Особенно когда за ней сидит игрок.



▲ Ножом по горлу — и за штурвал. Почти Operation Flashpoint получается.

ножей, гранат, мин и т. д. Конек первой части — скрупулезная проработка характеристик оружия — перекочует и во вторую.

Не мешайте, я ду-у-у-умаю!

В пресс-релизах Project IGI отдельной строчкой обещался продвинутый искусственный интеллект, якобы способный на равных спорить с интеллектом человека. Увы, но перед самым релизом искусственный интеллект был зачислен в категорию "сделаем как-нибудь потом", где и обитает до сих пор...

А тем временем игре без него приходится совсем туго. Оппоненты игрока в первой части Project IGI по уровню своего интеллектуального развития напоминают новогвинейских папуасов, которых только что согнали с пальм, оснастили стрелковым оружием и, дав поглядеть картинки в "Пособии начинающего террориста" (учиться читать было некогда), отправили воевать. Результат оказался плачевным. Безмозглые террористы плутают в трех соснах, принимают секретного агента IGI за своего лучшего друга и постоянно забывают о наличии у оружия такой полезной функции, как стрельба. На фоне всего этого безобразия заметно выделяется шаман племени, магическим образом расплавляющий своих доблестных воинов прямо за спиной у наивного игрока.

Во второй части, по клятвенным заверениям разработчиков, ситуация должна кардинально измениться. Искусственный интеллект, о котором все давно позабыли, вновь воскрес на страницах пресловутых пресс-релизов. Судя по обещаниям, папуасы последние два года не покидали тренировочных лагерей, где изрядно поднаторели в военном деле. Противники станут поднимать шухер при обнаружении останков отошедшего в мир иной товарища, научатся слаженно действовать в группе, шустро сбегаться на звуки выстрелов и даже сдадут на права, получив возможность пользоваться четырехколесным транспортом. А вот шаману с его читерским реславном четко и ясно сказали "нет!".

И все же мысль о том, что нас опять прокатят, в моем сознании засела твердо. А вот коллега Стив Роудс с буржуйского сайта Gamers Pulse, вещая о своих впечатлениях от знакомства с preview copy IGI2, говорит, что противники стали "смертельно опасными в ближнем бою". При этом, правда, умалчивается, каким образом достигается эта смертельная опасность — то ли за счет кардинального просветления мозгов, то ли за счет доведенной до абсолюта меткости.



▲ Заметьте — это не фотография. Небольшой, но грозный арсенал сделан моделлерами Innerloop с помощью одного из популярных 3D-редакторов.

Антимаразмы

Курица не птица, Dreamcast не компьютер, — увы, но господа из Innerloop, выпуская в 2000 году Project IGI, проигнорировали эту неписаную истину. Видимо, параллельная работа над дримкастовским проектом Sega Extreme Sports дала о себе знать, и в программном коде Project IGI было зафиксировано отсутствие таких чуждых приставкам элементов, как нормальный save и поддержка мультиплеера. Спустя два года в Innerloop одумались и пообещали, что во второй части все будет, как в лучших домах. Но без эксцессов опять не обошлось.

Начнем с save. Хорошая новость — сохраняться отныне можно где угодно и когда угодно, а не только между миссиями. Ура! Теперь не придется скрипеть зубами, в десятый раз проходя один и тот же уровень. Вот только той изобретательности, с которой Innerloop подошли к реализации данной проблемы, наверное, позавидовал бы сам Эйнштейн. Сейвиться можно в любой момент игры, однако после совершения данного обряда игрок, на радость противникам, будет в течение нескольких секунд пребывать в состоянии полной недееспособности (другой, менее вероятный вариант, — запись будет производиться с задержкой в несколько секунд). Подобный финт, по замыслу разработчиков, должен резко ограничить использование сейвов и не испортить ту напряженную атмосферу, которая была в первой части игры. Решение сомнительное — мой буйный мозг уже сейчас со скоростью пулемета выдает варианты того, как это ограничение можно обойти.

О мультиплеере пока мало что слышно. Предположительно, это будет нечто похожее на Counter-Strike с уклоном в шпионаж. Игроки получат возможность использовать камеры наблюдения, системы охраны помещений и контроля дверей, сирены для подачи тревоги и т. п. Естественно, здесь не обошлось без очередного "гениального" изобретения. Столь привычные по CS денежные отношения были несколько модифицированы — теперь, помимо оружия и амуниции, игроки смогут приобретать право на дополнительную жизнь. Каково, а? Завалили врага, а его дух тут же дал на лапу сотрудникам небесной канцелярии — и начинай все сначала. Похоже, что существующая тенденция хоть как-то улучшить отточенный и сбалансированный геймплей CS кое-кого довела до локального маразма.

Идеальный контртерроризм

Несмотря на множество мелких недоработок, никудышный искусственный интеллект и отсутствие некоторых привычных возможностей, Project IGI была вполне успешной игрой. Факторов успеха было несколько.

Во-первых, замечательная атмосфера шпионского экшена. Ни в одной другой игре данного жанра не приходилось действовать настолько осторожно, с опаской, мелкими шажками и короткими перебежками продвигаясь вглубь уровня. Чтобы выжить, игроку нужно было вжиться в шкуру неуловимого шпиона, который лишь иногда обозначает свое присутствие одиночными снайперскими выстрелами. Недаром некоторые мои коллеги даже прозвали IGI "Commandos от первого лица". Немалую роль в создании атмосферы играл и замечательный, четко выверенный сюжет с яркими персонажами и неожиданными, но вполне логичными и правдоподобными поворотами.

Во-вторых, игра поражала своей графикой. Движок Terraform вполне успешно справлялся с отрисовкой открытых пространств, при этом не забывая держать "на уровне" и внутреннюю обстановку встречающихся на пути построек, и даже деликатно включал вид от третьего лица в те моменты, когда это было необходимо, — например, при подъеме по лестнице. Для 2000 года, когда такими "монстрами открытых пространств", как Operation Flashpoint и Ghost Recon, еще даже и не пахло, Terraform выглядел вполне достойно.

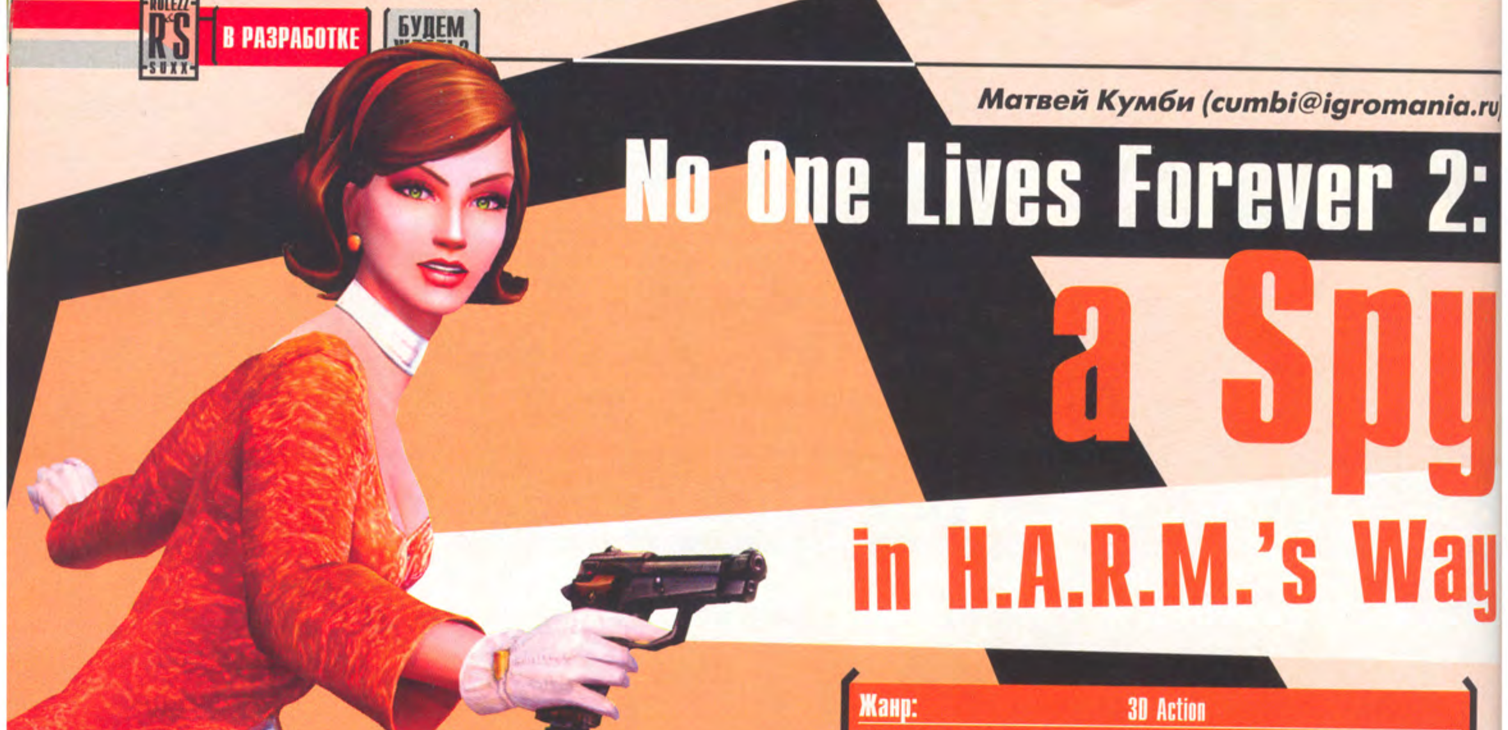
Поэтому, чтобы осенью 2002 года IGI2: Covert Strike вызвала лишь восхищенные цокания языком, а не град летящих помидоров, Innerloop Studios следует сделать не так уж много, как кажется. Надо всего лишь корректно реализовать сейвы и мультиплеер, а главное — написать достойный AI. Само собой, подтянуть графику до возросших стандартов. Ну и, наконец, не потерять замечательную атмосферу первой части, без которой игра превратится в банальный экшен. ■

Будем ждать?

Играть в "новый, улучшенный" Project IGI станет куда комфортнее и увлекательнее. Горячий save в любое время суток и забористый мультиплеер — что еще нужно джигиту, собравшемуся искоренить мировой терроризм?

Процент готовности:

80%



Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

No One Lives Forever 2: a Spy in H.A.R.M.'s Way

Жанр:	3D Action
Издатель:	Monolith Production
Разработчик:	Sierra
Похожесть:	No One Lives Forever, Soldiers of Fortune 2
Дата выхода:	Октябрь 2002 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.lith.com

Никто не живет вечно, но супершпионы (как и суперзлодеи!) не умирают никогда. Они — что красные дьяволята, сразу появляются, если только над миром грянет гром. Пока где-то на границе западной и восточной Европ бессмысленно ржавел железный занавес, супершпионы владели умами миллионов. Они приходили с севера, прилетали на истребителях "Харриер", приезжали на бронированных "Фиатах". Они стреляли из авторучек, прятались в почтовых ящиках, метали отравленные запонки, носили пуленепробиваемые пиджаки, кололись зонтиками, ходили по стенам и разговаривали по ботиночному телефону. В начале девяностых, когда в один прекрасный день пресловутый занавес упал и придавил собой все, что было с восточной стороны, супершпионов не стало. Они воскресли только спустя десять лет, и в своем новом кармическом воплощении из мужиковатых джеймс бондов превратились в безупречную красавицу Кейт Арчер — главную героиню No One Lives Forever. А это, если вы еще не в курсе, одна из культовейших компьютерных игр за всю историю их существования.



▲ Внезапная атака на советскую базу. Отвлекитесь от действия и посмотрите на снегопад. Завораживает...

Продолжение становится опасным

Собственно, в выходе сиквела NOLF никто не сомневался ни на секунду. Однако, соблюдая все конспираторские традиции истинного шпионского жанра, большие шишки из Monolith Production до конца держали факт разработки продолжения в строжайшем секрете. Даже сейчас, буквально за три месяца до релиза, у проекта нет собственного сайта!.. Впрочем, благодаря обильным потокам похищенной из логова Monolith информации нам стали известны многие подробности о второй серии приключений неутомимой мисс Арчер.

Сюжет NOLF 2 крутится вокруг очередной истории в духе классического экшен-детектива времен холодной войны, однако содержанием и общей серьезностью настроя напоминает скорее не культовые "бондовские" фильмы, а пародийный шпионский сериал Get Smart с Доном Адамсом. Для этого у игры есть все полагающиеся атрибуты: история об очередном советском заговоре против всего свободного мира (речь идет о новейших ядерных разработках), две противоборствующие организации — проправительственная U.N.I.T.Y и протеррористическая H.A.R.M. — и страшный рассказ о том, как Кейт начала работать "двойным агентом" в стане врага. Но главное — среди основных действующих лиц снова появятся смеющиеся в бармалейские усы мега-злодеи, грамотно говорящие по-английски с русским, арабским и немецким акцентом мега-злодеи, обученные хорошим манерам, любящие произносить длинные монологи о порабощении мира и непременно после очередной коварной реплики оглашающие раскатистым "ха-ха-ха!" кадры экранного затемнения перед следующей сценой. Имена и национальная принадлежность супостатов пока что не разглашаются, однако доподлинно известно, что среди главзлодеев обязательно будет отставной советский генерал в красной папахе, большой любитель сигар — бородатый житель "острова свободы", некий арабский нефтяной шейх и прочие узнаваемые типажи.

Юпитер на горизонте

Если говорить о технической стороне, ни о какой узнаваемости не может идти и речи. Пусть вас не смущает заявленный разработчиками в качестве графической основы печально знаменитый движок LithTech. Дело в том, что на настоящий день существует три различных PC-версии это движка, одна — Talon — прошлого (Aliens vs. Predator и первый NOLF), вторая — далекого-далекого будущего (проект TRON 2), и, наконец, Jupiter — LithTech настоящего, который и ляжет в основу NOLF 2. Сами авторы скупы на комментарии и описывают возможности своего чудо-движка одной емкой фразой: "окружающая среда будет в тридцать раз детализованней, чем в NOLF 1". Однако западным журналистам, умудрившимся на последней E3 тайком пробраться в закрытые помещения, где крутилась почти готовая версия игры, удалось выяснить гораздо больше.

Jupiter — это, прежде всего, качественно новый подход к вопросам динамического освещения. Удивительное дело, но в игре практически



▲ Женщина-ниндзя напрасно размахивает своей катаной — в меч Кейт Арчер наверняка встроен ручной пулемет.



▲ Приготовься встретиться с моей банановой бомбой, борода! Аналогии с Worms здесь неуместны.



▲ Судя по афише над кинотеатром — сегодня вечер индийского кино. А судя по выражению лица этого парня — он чувствует, что уже туда не попадет.

не будет негасимых источников света! Зайдите в комнату, разбейте люстру и разнесите хрустальный плафон — и вы окажетесь в полнейшей темноте. Во-вторых, это система "натуральных отражений". Щелкните зажигалкой — и маленькое отражение газового огонька забегает в осколках разбитых стекол. Сколько осколков — столько и отражений. Подойдите к заляпанному кровью зеркалу — и через мутные разводы вы увидите собственную физиономию (точнее, личико Кейт Арчер) со стойким розовым оттенком. Ну и в-третьих, это новая технология реалистичной симуляции различных природных явлений — осадков (снега, дождя или изморози), а также правильный с физической точки зрения обсчет водных источников, системы разрушения обстановки и полноценное моделирование настоящего, трехмерного огня. Воистину, "спрайтовому" пламени нет места в играх XXI века.

Кроме того, глобальные изменения коснулись и моделей всех игровых персонажей. Все противники Кейт раз и навсегда лишились заранее обсчитанных "фаз" анимации, и каждое их движение теперь будет уникальным. За движение каждой части тела недругов отвечает собственная подсистема AI. То есть теперь, теоретически, каждый враг сможет одной рукой похлопывать по кобуре, другой в это время стряхивать пепел с зажженной сигареты, изображая при этом танец вприсядку и высоко задирая ноги в лихих пируэтах. Для просчета одной только мимики задействовано около десяти активных зон, а движениями глаз, губ и ушей (неужели кто-то будет ими, пардон, хлопать?!) заведуют отдельные подпрограммы.

Отдельной, конечно же, строкой идет моделирование... хм, "внешнего вида" главной героини игры. На гардеробе Кейт авторы собираются оторваться на полную катушку — около десятка различных вариантов одежды — платья, блузки, "облегающие" спецназовские маскхалаты, водолазные костюмы, овчинные тулупы для вылазок в сибирской тайге, соломенные шляпы от крокодилов и пять вариантов солнцезащитных очков для активного отдыха на горячих пляжах затерянной шпионской базы в Тихом океане. Такой разработчицкий фетишизм вполне объясним — согласно некоторым опросам, со времен выхода первой части NOLF мисс Арчер стала третьим по популярности среди играющей молодежи персонажем компьютерной игры. Выше рейтинг только у Дюка Ньюкема и Лары, простите, Крофт.

Под прицелом пудреницы

Не обошлось без кардинальных изменений и в геймплее. В отличие от первой части, в NOLF 2 основной упор будет сделан на так называемые "скрытные операции". Конечно, агент Арчер и раньше могла действовать двумя путями — тихой сапой или безостановочным массакром, однако "сапы" в Spy in H.A.R.M.'s Way станет куда больше. Шпионских заданий — про похищение секретных документов, скрытный саботаж и бесшумные убийства — будет абсолютное большинство, поэтому разработчики ввели в геймплей две крайне необходимые в этом деле штуки — индикаторы шума и видимости. Первый девайс напоминает то хитромудрое устройство, что мы имели честь видеть в Soldier of Fortune 2: переносной экран, визуально отображающий все издаваемые вами звуки. При топоте и неосторожных прыжках индикатор угрожающе желтеет, при ураганной стрельбе предупреждающе мигает красным — вас засекли. С индикатором видимости все значительно проще: спрятались в тени — враг без подозрений проковылял мимо, вышли на белый свет — будьте готовы к честному поединку.

Вообще, количество чисто шпионских трюков зашкаливает за все мыслимые пределы. Например, разбив в коридоре лампочку, вы можете спокойно затаиться в темном углу и дождаться прихода патруля. Или же наоборот, если занять позицию напротив мощного прожектора, слепящего врага лучом света, ваши шансы на победу заметно увеличатся. Широко практикуется и использование различных подручных предметов — бросьте бутылку на кафель, чтобы отвлечь охранника, спугните орущего в мусорном баке кота, чтобы на подозрительный шум прибежала стража, или, подобно славному Вилли Блацковичу, схватите складной табурет и хорошенько обработайте физиономию противника литыми металлическими ножками.

Впрочем, не табуретом единым. Арсенал "обычного" оружия увеличится в разы — немецкие и английские винтовки, русские и американские автоматы с тремя режимами ведения огня и приставным штык-ножом, гранатометы, ракетницы, базуки, дымовые и осколочные гранаты, револьверы, кольты, пистолеты с глушителем и без... Натуральная выставка стрелкового оружия образца шестидесятых годов. Ну и, конечно же, никак не обойдется без очередных шпионских штучек-дрючек (в простонародье именуемых "гаджетами") вроде термодетонирующих бомб, замаскированных под связку бананов, интегрированного в дамскую пудреницу электрошокера, стреляющих отравленных шпилек и взрывающихся запонок. На смену же знаменитому робо-пуделю из первой части придет не менее кровожадный кот-трансформер со встроенным лазерным отражателем. Скучать, короче говоря, не придется.

◆◆◆

Как и положено каждой уважающей себя игре про супершпионов, NOLF 2 порадует нас полным набором новых экзотических локаций — узкими японскими улочками, промозглой сибирской тайгой, тропическими джунглями Индии и солнечными плазами Сан-Франциско. Бесконечный экшен, пространные диалоги о мировой угрозе, захватывающие поединки на самурайских мечах, лаковые туфли, начиненные взрывчаткой, и рукопашная схватка на веревочных лестницах патрульных вертолета... Сиквел No One Lives Forever сохранит то главное, за что мы так любили первую часть — непередаваемый шпионский дух, ту странную, веселую атмосферу шумных американских кино-шестидесятых, когда в каждом мусорном бачке скрывался советский шпион, а миром правили взбесившиеся мультимиллионеры с ядерными боеголовками в офисных сейфах. Не беда, что Джеймс Бонд образца XXI века решил стать женщиной. Главное, что эта женщина — самый *настоящий* супершпион. ■

Будем ждать?

Долгожданное продолжение шпионских страстей от Monolith обещает быть полноценным заменителем некогда культовых "бондовских" фильмов в странном мире компьютерных игр.

Процент готовности:

85%

Lethal Dreams: The Circle of Fate

Пятнистая Рысявка
(rysiavka@hotmail.com)

Жанр:	Ролевая стратегия
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Boolat Games
Похожесть:	Magic & Mayhem, Lords of Magic
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Время выхода:	Конец 2002 года
Сайт игры:	www.lethaldreams.com

Поэта взор в возвышенном безумье
Блуждает между небом и землей.
Когда творит воображенье формы
Неведомых вещей, перо поэта,
Их воплотив, воздушному "ничто"
Дает и обиталище, и имя.
В. Шекспир "Сон в летнюю ночь"

Богата Украина кандидатами в разработчики игр. Примерно раз в год там появляется новая компания и новый проект, а то и сразу пара. Кому-то удается твердо встать на ноги — достаточно вспомнить "Казаков" от GSC Game World. Кто-то падает, не разогнувшись, и их уже не вспоминают. Новоприбывший гладиатор на программной арене — или, если угодно, таракан на беговой дорожке — носит гордое имя "Булат". Компания выступает со своей весьма многообещающей задумкой в жанре ролевой стратегии. Проект получил название Lethal Dreams — "Смертельные грезы".

Дитя генной инженерии

Авторы игры — заядлые геймеры — подошли к созданию своей первой игры с самой правильной точки зрения — решили сделать нечто, во что им самим захотелось бы сыграть. За образец были взяты любимые коллективом "Булата" игры Magic & Mayhem, Baldur's Gate, Fallout, Master of Orion, Ultima, Realms of Arkania. Взяв от этих хитов все, что сердцу мило, разработчики взращивают в подпольной лаборатории любопытный гибрид. Ролевая стратегия как жанр, по мнению сотрудников "Булата", имеет огромные перспективы по завоеванию игрового рынка, в настоящий момент заваленного клонами и ширпотребом. При этом Lethal Dreams будет совершенно не похожа на уже существующие role-playing strategy. Игра делается на собственном трехмерном движке. Особое внимание разработчики обещают уделить критичному для игр стратегического направлению AI. Кроме умных соперников, игрока ждет динамический сюжет с произвольным выбором направления развития.

В Lethal Dreams гармонично сочетаются два режима — глобальный пошаговый и боевой real-time. Отказ от реального времени здесь выглядит естественным — исследовать мир, вести дипломатические переговоры и магические изыскания, планировать свои действия и, наконец, получать удовольствие от игры надо не спеша. Как это было в Master of Orion или "Цивилизации". А вот накал магических сражений лучше можно прочувствовать в real-time. Хотя и тут гуманно предусмотрена возможность ставить игру на паузу.

Действие происходит в фэнтезийной вселенной, пострадавшей от глобальной катастрофы. Некогда целый мир раскололся на отдельные острова-домены, кружащиеся в океане Хаоса. Главному герою — магу — предстоит исследовать, завоевать, а возможно, и воссоздать этот мир. Главным орудием исследования и оружием в борьбе за власть в игре станет, естественно, магия. Но замечу — магия абсолютно нетривиальная.

Полет фантазии по дебрям подсознанья

От интересности, оригинальности и сбалансированности системы магических заклинаний в первую очередь будет зависеть интерес к игре. Чтобы проверить баланс, придется, ясное дело, подождать релиза, а вот с оригинальностью все понятно уже сейчас: магическая система Lethal Dreams не похожа ни на что ранее виданное.

Видно, булатовцы решили сыграть на любви западной цивилизации к дедушке Фрейду, психологическим триллерам и культовым походам по дебрям подсознания. Ибо в здравом уме и на трезвую голову таких заморочек не придумать. Впрочем, чего еще ждать от игры с названием "Смертельные грезы"? Короче, привычные Свет — Тьма, Жизнь — Смерть, Элементалы — Разум-Тело-Дух отдыхают.



▲ **Один из островков-доменов. Подробностями типа динамических теней или ряби на воде не радует, да и текстуры зернистые, как одноименная икра.**

В игре есть шесть школ магии, к одной из которых и будет принадлежать ваш герой: школа Воскрешения, Воплощения, Некромантии, Порталов, Чар и Преобразования. Есть еще и доступный всем магам седьмой путь — магия Образов, а также отдельные сложные для восприятия заклинания, связанные с использованием Хаоса. Для каждого пути предусмотрен свой уникальный набор спеллов, делающий соперничающих магов совершенно непохожими друг на друга.

Магия Пробуждения управляет первичными магическими энергиями и силами, рожденными из Хаоса. Сущность *магии Воплощения* заключается в материализации невещественных образов и понятий, даже таких абстрактных, как чувства. *Магия Некромантии* изучает фундаментальные принципы жизни и смерти. Путь *магии Порталов* позволяет контролировать все возможные пути и двери (в метафизическом смысле). *Магия Преобразования* способна изменить абсолютно все, ибо ничто не может оставаться неизменным. *Магия Чар* может сделать любой объект вместилищем эссенции волшебства. И, наконец, *магия Образов* подвластны все видения и ощущения, которые только существуют в этом мире.

Магия Пробуждения имеет дело с первичными силами и энергиями, с тем, что не имеет ни формы, ни цели. Молния или огненный шар — это все отсюда. Кроме того, тренированный разум мага может воздействовать на окружающий мир, не прибегая к привычным формам. Тогда магия Пробуждения покажется непосвященным невидимой таинственной силой. Страшна разрушительная мощь этой магии, но и созидательный потенциал ее высок, и многие чудеса в мире сотворены именно силой магии Пробуждения.



Очевидно, за процессом распада Вселенной присматривало божество из "Общества охраны памятников культуры". Ибо Семь чудес света и Стоунхендж впридачу катаклизм не затронул.



Прибытие на локацию: след портала напоминает разрез консервного ножа на банке. Неясно, как такая тень могла получиться от кольцевого источника света.



Пиктограммы с заклинаниями внизу экрана и цветной спрайт в центре весьма похожи на то, что мы видели в Magic & Mayhem.

Таинственная и мистичная магия Воплощения может привести мага к вершинам невероятного могущества, ибо способна воплотить в жизнь все его мечты. Сложен путь к постижению этой магии, ибо на дороге познания адепта подстерегают чудовища, прячущиеся в самых темных уголках его разума. Справиться с кошмарами, таящимися в подсознании, способен не каждый. Зато тренированный ум способен воплощать даже такие абстрактные субстанции, как чувства. Магистру магии Воплощений подвластно овеществление таких глобальных понятий, как мир и война.

Некромантия в мире **"Смертельных грез"** правит силами жизни и смерти, позволяя прикоснуться к основам всего сущего. Сами некроманты — не обязательно злые маги, а их волшебство может не только убивать, но и лечить. Некромант-целитель может вылечить безнадежные раны или даже вернуть к жизни мертвого. Встав на путь уничтожения, некромант разрушает ум противника, не затрагивая его телесного воплощения. Многие опасаются этой могущественной магии.

В мире, состоящем из разрозненных островков уцелевшей материи в океане Хаоса, власть магии Порталов особенно велика. Хотя не надо понимать слово "портал" только в буквальном смысле — многие *"двери не состоят из дерева или металла"*. Маги-привратники могут преодолевать пространство в мгновение ока и, не затрачивая времени, призывать союзников с другого конца света. Они также могут переносить с места на место любые материальные объекты. Другая грань их могущества позволяет им закрыть путь любому существу или враждебной силе. *"Привратникам чаще других приходится иметь дело с совершенно чуждыми проявлениями из странных мест за пределами всякого понимания."*

Магия Преобразования отвечает за превращения в этом изменчивом мире. Маг этой школы может превращать горы в равнины, а пустыни в моря. Он может сделать камень текучим, как вода, оживить землю и скрутить в узел тело врага. Правда, и на пути овладения магией Преобразования адепта подстерегают опасности — *"слишком глубокое осознание изменчивости и текучести окружающего мира плохо сказывается на стабильности разума"*.

Магия Чар позволяет вдохнуть жизнь в неодушевленные предметы, превращая до того неживые вещи в слуг или союзников. Сама жизнь — это проявление присутствия этой магии в мире. Но и это светлое волшебство может стать страшным оружием в опытных руках: маг этого пути при помощи заклинаний может брать под контроль разум и тела других существ. *"И тот, кто рискнет сражаться с адептом этого пути, может стать врагом самому себе."*

Магия Образов, доступная магам всех школ, является могущественнейшим инструментом познания, являя магу истину сквозь стены, горы и любое расстояние. Но эта же магия может порождать ложные фантомы, затуманивая восприятие и смущая ум. *"Могущественный маг может заставить свою жертву потерять всякое ощущение реальности, или даже сойти с ума и погибнуть. Чувства — это последние судьи окружающего мира. И если они подводят, последствия могут быть ужасны."*

Фантазии авторов красивы, как лепестки розы, они будят воображение и рождают мечты. Однако как вся эта феерия воплотится в реальной системе спеллов, пока совсем-совсем непонятно. Также нет привычных для находящихся в разработке игр данных о количестве локаций, подразделений, тварей и прочих поддающихся инвентаризации и пересчету материй. А первые скриншоты игры с круглыми пиктограммами спеллов в нижней части экрана прочно ассоциируются с **Magic & Mayhem**. Что же касается длинного списка игр, которые нравятся разработчикам (см. еще раз начало статьи), то их присутствие если и ощущается, то очень слабо, я бы даже сказала, призрачно. Где тут **Fallout** или **Master of Orion** — знают, видимо, только в **"Булате"**.

Земной мир неземных грез

Судя по скринам, каждый островок-домен в океане Хаоса отмечен какой-нибудь архитектурной достопримечательностью в центре. Хотя вселенная **Lethal Dreams** и не похожа на Землю, представленные строения и сооружения выглядят вполне привычно: вот новенький, только с кирки камнетеса (или кисти художника) Стоунхендж. Вот ступенчатая пирамида, мало чем отличающаяся от торчащих в джунглях Южной Америки сооружений. Если вам кажется, что Южная Америка чуть далековата для экскурсии, загрузите **Might & Magic VI** — там в песках Драгонсанда высится сестра-близняшка нашей пирамиды. Прочие архитектурные формы — мосты, замки, руины — тоже имеют совершенно традиционный вид, и, в отличие от какого-нибудь **Myst**, глаз новизной форм не радуют.

Цвета и текстуры приятны, но не более того. Остается ощущение, что в цветовой гамме недостает полутонов. Уж если цвет травы зеленый — то как на пивной банке, зеленее некуда! Зато фигуры бойцов почему-то серые, отчего похожи на только что вылезших из могил зомби.

Также на сайте **Lethal Dreams** можно ознакомиться с образчиком игровой музыки. Помните торжественные, завораживающие и печальные аккорды, звучавшие на некоторых уровнях **American McGee's Alice**? Предложенный музыкальный фрагмент звучит похоже. Если вся озвучка окажется такой, **"Булат"** можно будет поздравить.

Могучий замах "Булата"

Разработчики позиционируют игру как интеллектуальное, но в то же время захватывающее стратегическое приключение. В ней есть свобода выбора, которую так высоко ценят геймеры. И на всем этом нелинейном пути игрока ожидают сюрпризы, преподносимые ему магией. Игроку будут доступны самые невероятные возможности, вплоть до божественного созидания.

Уже сейчас, за полгода до релиза, игра очень грамотно раскручивается. Зайти на сайт стоит уже ради того, чтобы посмотреть, как он сделан. Дизайн, тексты, звуковое сопровождение — все на хорошем уровне. Потенциальный издатель, компания **"Руссобит-М"**, представила **Lethal Dreams** на недавней E3, но о реакции посетителей выставки ничего не известно. Могу лишь предположить, что на фоне всеобщей **Doom III**-истерии игру могли и не заметить. Ну да ничего — еще заметят. Не на E3, так на "Комтеке". Что для молодой компании тоже неплохо. ■

Будем ждать?

Смертельные не смертельные, но грезы у разработчиков из "Булата" — дай боже! В смысле — фантазия богатая. Что же касается ее реализации в Lethal Dreams, то поговорить о ней удастся разве что через полгода.

Процент готовности: 70%

Братец Кролик (brother_rabbit@mail.ru)

Lionheart

Любите ли вы Fallout так, как люблю его я? Регулярно стираете пыль с бесценных jewel'ов обеих частей славной и мрачной сказки? Истинных любителей Fallout'а легко узнать на улице — время от времени они пытаются увидеть в толпе того самого одинокого курьера, везущего эксклюзивный диск с Fallout 3. Раньше и я ждал его. Однако теперь курьера можно не ждать, потому что... *"Мы сделаем Fallout 3, если захотим"*, говорит Крис Паркер, продюсер из Black Isle Studios. Каков наглец, а! Я знаю места, где за такие слова в него всадили бы всю обойму маузера, а потом сняли бы с еще теплого тела кожаную куртку, взяли новенькую штурмовую винтовку и все пробки от пивных бутылок. Но он живет в охраняемом комплексе, и у него в холодильнике кола, а в кармане — таблетки от радиации, и он считает, что может делать то, что хочет. А хочет он делать игру под названием Lionheart.

Жанр:	RPG
Разработчик:	Reflexive Entertainment
Издатель:	Black Isle Studios/Interplay
Издатель в России:	1С
Похожесть:	Fallout, Baldur's Gate
Дата выхода:	Конец 2002 года
Необходимо:	CPU 300MHz, 64Mb, 8 Mb Video
Рекомендуется:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Системные требования:	http://lionheart.blackisle.com

Вихри враждебные

1192 год от Рождества Христова. Король Англии Ричард I, он же Ричард Львиное Сердце (Lionheart), отправился в Третий крестовый поход, освобождать Святую землю от неверных. Война шла успешно, и ему удалось взять крепость Аккру и пленить 3000 человек. Египетский султан Саладин, предводитель мусульман, запросил мира. Монархи не смогли договориться о размере причитающейся дани, и тогда доверенный советник Ричарда предложил ему собрать вместе несколько могущественных магических артефактов и, проделав с ними некий ритуал, наложить на врага проклятье. Ричард согласился, не зная, что этим навсегда изменит ход истории. Сам факт пребывания артефактов в одном месте привел к катастрофе — произошел Разрыв. Материя мира оказалась прорванной, и через образовавшуюся дыру из других измерений на Землю проникла магия. Но это было еще полбеды — вместе с магией в этот мир пришли орды монстров и демонов. Армия Ричарда в Аккре в одночасье оказалась окружена нечистью. Войска короля Англии несли тяжелые потери, и Ричард обратился за помощью к своему недавнему противнику Саладину. Они объединили силы, и им удалось разбить армию монстров. Советник Ричарда, который оказался могущественным темным магом, был ранен в битве и скрылся с остатками своей демонической армии. Ричард и Саладин поклялись не допустить второго Разрыва, поэтому они поделили артефакты между собой и создали два рыцарских ордена — орден тамплиеров на западе и орден Саладина на востоке — чтобы охранять артефакты...

...400 лет спустя. Разрыв не прошел для Земли бесследно. Англия и Ирландия превратились в архипелаг мелких островков, северная Франция ушла под воду. Магия изменила и самих людей, под действием волшебства появились новые расы — полудемоны, полумонстры, оборотни и гоблины. Европа лежит в руинах от нашествий банд уцелевших злых духов, драконов и некромантов, а также крестовых походов для борьбы с ними. Магия процветает в Англии, но остальные европейцы относятся к ней с большим подозрением. На континенте большую силу приобрела испанская инквизиция, которая охотится на магов, изгоняет из них злых духов и проделывает с ними другие неприятные процедуры в нестерильных условиях. Ренессанс закончился, едва начавшись, но где-то все еще ждут своего часа Галилей и Леонардо да Винчи. Кроме того, на короля Испании Филиппа II совершено покушение; в ответ испанцы собирают Армаду для вторжения в Англию...

Вот в таком вот, с позволения сказать, гадюшнике и оказывается главный герой, потомок короля Ричарда. Герой начинает свой путь в городе Нуэва-Барселона, построенном на развалинах "старой" Барселоны. Это культурный центр Европы. Он узнает о том, что владеет некоей магической силой — и что только он может предотвратить грядущий второй Разрыв...

С.п.е.ц.и.а.л.ь.н.о. для Львиного Сердца

А теперь я хотел бы поведать вам другую сказку — познакомить с некоторыми техническими подробностями этой замечательной истории под названием Lionheart.



▲ Кто-кто в теремочке живет? Уж не Великий ли Инквизитор Томазо Торквемада?

Давным-давно компания Black Isle разработала систему генерации персонажа S.P.E.C.I.A.L. (Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck). Данная система отличается от прочих тем, что в ней нет заданных классов (боец, маг, вор и т.д.), и в начале игры путем несложных манипуляций с основными характеристиками и умениями можно получить персонажа на любой вкус. Система S.P.E.C.I.A.L. с успехом использовалась в обеих частях Fallout, и можно с уверенностью сказать, что она обеспечила высокую реиграбельность саги — еще бы, прохождение Fallout слабаком-снайпером или обаятельным тупым громилой отличались кардинально! И даже когда стало ясно, что Black Isle не собирается штамповать серии Fallout одну за другой, система S.P.E.C.I.A.L. была слишком хороша, чтобы от нее отказываться. В определенный момент она должна была появиться в какой-нибудь другой игре. И вот ее час настал.

На сцене появляется компания Reflexive Entertainment. Она — не новичок в индустрии, она уже сделала несколько игр (одна из наиболее известных — стратегия Star Trek: Away Team), у нее есть собственный движок Velocity. Но что более важно, **Ларс Брубакер**, председатель правления Reflexive Entertainment, — большой приятель **Фергуса Уркхарта** из Black Isle Studios, в свое время они вместе работали в Interplay. Примерно год назад Ларс и Фергус встретились, чтобы обсудить возможность совместной работы, и вот результат: Reflexive Entertainment делает Lionheart на основе S.P.E.C.I.A.L. под чутким наблюдением специалистов из Black Isle. Надо сказать, что между двумя компаниями существуют близкие, чтобы не сказать кровосмесительные, отношения: многие сотрудники Reflexive Entertainment работали над Icewind Dale, а **Джефф МакЭтир**, ведущий художник компании, участвовал в создании Fallout 2.



▲ **Путешествий на кораблях, скорей всего, не будет, а вот драк в доках — предостаточно.**

В результате многократной перегонки и фильтрации разнообразных заявлений разработчиков в остатке получается следующее: RPG, изометрия, альтернативная история, средние века, Европа. Фэнтезийный **Fallout**? Можете смеяться, но на ранних стадиях разработки игра действительно называлась **Fallout Fantasy**... Правда, сейчас разработчики всячески открещиваются от любых сравнений со знаменитой постапокалиптической сагой. *"**Lionheart** — компьютерная ролевая игра, действие которой происходит в средневековой Европе, и которая использует систему развития персонажа из **Fallout**. Делать какие-то заключения о сходстве этих игр — большая ошибка"*, — говорит **Крис Паркер**, как вы помните, продюсер.

Найди десять отличий

В связи с особенностями сюжета **Lionheart** систему S.P.E.C.I.A.L. пришлось немного изменить, чтобы она соответствовала фэнтезийным реалиям. Так, нам на выбор предлагаются четыре расы: чистокровные люди (pureblood humans) — люди, не попавшие под влияние магии. Сильванты (sylvants) — существа, произошедшие от людей, на которых повлияла "хорошая" магия. Это красавцы с кожей и волосами цвета металла, наиболее способные к волшебству. Демокины (demokins) — полулюди-полудемоны, очень умны; могут изменять свой облик, чтобы затеряться в толпе "нормальных" людей. Фералкины (feralkins) — потомки монстров, обладающие недюжинной силой, а также острыми зубами и когтями. Как видно, прежняя свобода генерации персонажа была несколько ограничена — но взамен нам обещают чуть ли не уникальное прохождение за героя от каждой из рас. Авторы держат в секрете подробности отношений между различными расами и группами, однако известно, что инквизиция, серьезная сила на континенте, считает любую магию порождением дьявола и поэтому с большим подозрением относится к "нечистокровным" расам.

На месте, хоть и с некоторыми изменениями, и система умений. Как и в **Fallout**, можно прокачивать любимые и близкие умения, а также определять приоритетные, то есть те, которые будут расти быстрее. Что же обещают нам разработчики? Во-первых, боевые умения. Озадачить противника можно голыми руками или холодным оружием — в **Lionheart** нет пистолетов и ружей. А вот и еще одно отличие: бои отныне не походовые, а происходят в реальном времени, в самом что ни на есть real-time. Система action points, также приковылявшая из **Fallout**, теперь работает следующим образом: более ловкий герой быстрее бегает и чаще машет сабелькой. И несмотря на то, что на форумах стоит страшный крик "верните turn-based!", разработчики говорят, что, мол, не извольте беспокоиться, все будет в лучшем виде, и даже обещают, что в бою мы сможем указывать зоны поражения противника. Страшный сон.

Вообще говоря, авторы утверждают, что **Lionheart** — ориентированная на экшен игра, а на прямой вопрос о количестве боев отвечают "ну, где-то между **Baldur's Gate** и **Icewind Dale**, может быть — ближе к первой".

Отдельно следует рассказать о магических умениях. По сюжету **Lionheart**, после Разрыва в наш мир попало множество магических существ, духов из других измерений. На Земле духи не могут воспользоваться своими магическими способностями, так как у них нет физической, материальной оболочки. Поэтому многие духи были крайне заинтересованы в том, чтобы найти подходящего "хозяина", и те люди, которым удалось образовать своеобразный "симбиоз" с духом, могут воспользоваться его магической энергией и творить заклинания. При создании персонажа можно выбрать подходящего духа — каждый обладает собственными чертами характера и даже будет изредка общаться со своим "хозяином". Для использования заклинаний необходима мана, но в отличие от других RPG, мана в **Lionheart** не зависит от Intelligence персонажа, так как человек получает магическую силу от духа. В настоящий момент уровень маны в **Lionheart** связан с внимательностью (Perception) и харизмой (Charisma) героя — первая помогает "настроиться" на одну волну с духом, а вторая позволяет диктовать ему свои условия и "выбивать" из него побольше магической энергии. Авторы также рассматривают воз-



можность включения в эту формулу выносливости (Endurance).

Любителям магии предоставляется три школы на выбор — божественная (divine), магия разума (thought) и магия природы (tribal). О принципиальных различиях авторы умалчивают, зато с радостью сообщают о том, что у каждой школы — свое "дерево" заклинаний, и что можно и нужно вкладывать бесценные skill points в изучение уже известных спеллов — таким образом станут доступными и новые заклинания.

Не забыты и сторонники скрытности и не вполне честного отъема ценностей у граждан. Для них предусмотрены умения sneak, traps и lockpicking — в **Lionheart** будет достаточно "секреток", снабженных разнообразными замками и ловушками.

Шоп-тур по Европе: 6 дней и 5 ночей

Надо сказать, что авторы **Lionheart** оказались в довольно сложном положении — сейчас уже никого не удивишь альтернативной историей, real-time "рубиловом" в изометрической проекции и даже очень хорошей системой развития персонажа. Поэтому сценаристы и продюсеры не скупятся на яркие рекламные заявления. Так, нам обещают, что на прохождение основной сюжетной линии понадобится от 40 до 60 часов. Что главный герой может быть "белым", "черным" или выкрашен в один из оттенков "серого" в зависимости от своего поведения в игре, которое повлияет на развитие абсолютно нелинейного сюжета. Что к встрече с нами уже готовятся Леонардо да Винчи со своим вертолетом, Никколо Макиавелли, Мигель Сервантес и Великий Инквизитор Томазо Торквемада, готовые поучить нас уму-разуму и наградить разнообразными квестами. Нам сообщают, что репутация персонажа рассчитывается отдельно для каждой группы и фракции. В **Lionheart**, говорят нам, будет более 100 карт, причем некоторые локации и отдельные памятники архитектуры срисованы с реальных прототипов (типа "будете в Барселоне — проверьте!"). Нам рассказывают о сотнях разновидностей монстров с уникальным поведением. Поют песни о компьютерных персонажах, которые присоединятся к герою для выполнения того или иного квеста, а после уйдут дальше по своим делам. Рассказывают сказки о тысячах предметов, в том числе уникальных магических артефактах. Наконец, нас соблазняют кооперативным мультиплеером на четырех игроков. Проблема в том, что в данный момент проверить все это нет ровно никакой возможности. Так что будем относиться к этому именно как к рекламным обещаниям. Как сказал **Эрик Деллер,** ведущий сценарист и дизайнер **Lionheart**: *"Ни* ***Reflexive****, ни* ***Black Isle*** *не хотели бы выпускать несбалансированную игру, или игру, не расширяющую границы жанра"*. Вот-вот.





▲ Возникают прямые ассоциации с Diablo, а вовсе не с Fallout.



▲ Знаменитый барселонский собор. Зайдите, помолитесь, купите индульгенцию — авось на костре не сожгут.

Предварительный диагноз

По причинам личного характера мне бы очень хотелось, чтобы из **Lionheart** вышел новый **Fallout** или **Planescape: Torment**. Но я также допускаю, что она не будет похожа ни на одну из этих игр. Тем не менее, проект обещает быть интересным, и стоит немного подождать релиза (игра выходит уже в декабре этого года). Не то чтобы я собираюсь не снимать доспехи в ожидании выхода **Lionheart**, но, по крайней мере, оружие буду держать под рукой. ■

Будем ждать?

Коктейль "Альтернативный": Fallout + фэнтези + средневековая Европа. Освежает и бодрит!

Процент готовности: 60%

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Даже не знаю, с чего начать. Нынешний "Центр внимания" аккуратно балансирует между двумя чашами весов. Чаши покачиваются, но ни одна не может перетянуть. Справа у нас — пудовая гиря Unreal Tournament 2003. Слева — Hitman 2: Silent Assassin, который, как вы понимаете, ничуть не легче. Не в игрушки, черт побери, играем. Про серьезные вещи говорим. Профессиональный киберспорт и профессиональный убийца. Кому что. Или кому как? В общем, мальчики налево, девочки направо. Или наоборот? Нет, лучше по очереди. Читайте по очереди два обстоятельных обзора двух тяжеленных бета-версий двух потенциальных мегахитов, которые в скором будущем надолго завладеют вашими умами. Просеивать информацию через сито на сей раз не придется — она плотна, как материя "черной дыры". Только успевайте записывать в извилины.

Олег Полянский, редактор

Unreal Tournament 2003

Александр Лямкин (lyama@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	Digital Extremes
Дата выхода:	Осень 2002 года
Системные требования:	Не объявлены

Недавно из недр компании **Digital Extremes**, помимо очередной пачки скриншотов и порции обещаний, просочилась играбельная бета-версия второй части **Unreal Tournament**. Разумеется, она никак не могла не привлечь внимание **"Игромании"**. Бета была безжалостно отыграна, разобрана на атомы и собрана заново, дабы никакие детали не ускользнули от пытливого взгляда наших специалистов.

Разработчики в один голос утверждают, что движок недописан, уровни недорисованы, а оружие несбалансировано. Однако даже то, что мы могли увидеть в "сырой" бете, очень впечатляет.

Орудия производства

Любой игравший в первую часть **UT** почувствует себя здесь в своей тарелке. Полной переработки арсенала, вопреки обещаниям **Панчо Икелса** (ведущий дизайнер проекта), произведено не было. Все старые пушки узнаются легко, а принципы их стрельбы практически не изменены. Единичка — старый добрый Impact Hammer, названный ныне Shield Hammer. В основном режиме, как и раньше, представляет собой оружие ближнего боя, а также позволяет выполнять некое подобие рокетджампа. Альтернативный режим — это защитное поле, отражающее любые атаки противника. Единственный минус — энергия поля заканчивается быстро, а восстанавливается медленно.

Второй пушкой, которая наравне с Shield Hammer выдается на старте, является Assault Rifle. По левой кнопке стреляет в автоматическом режиме, достаточно кучно. По правой кнопке задействуется подствольный гранатомет, позволяющий, к примеру, прикрывать пути к отступлению. Приятно, что теперь свежепоявившиеся бойцы смогут огрызаться на своих более отожранных врагов.

Под цифрой 3 скрывается Shock Rifle, который со времен **UT** совершенно не изменился, только стал чуток быстрее перезаряжаться в основном режиме. Четвертым номером идет Link Gun — чистой воды Pulse Gun. Замечательной фишкой этого оружия является возможность лечить соклановцев лучом альтернативного режима стрельбы в командных играх. Шестерка закреплена за флэком, который теперь в основном режиме стреляет очень кучно даже на большие расстояния. Семерка — Minigun, в альтернативном режиме стреляет разрывными пулями. Великий Rocket Launcher повешен на цифру 8. В основном режиме можно набирать в связку до трех ракет, в альтернативном ракетница выстреливает по одной, но быстрее перезаряжается. Последнее оружие, доступное в бете, — Lighting Gun, местная снайперка. В отличие от своего папы из **UT**, Lighting Gun-младший — достаточно слабое ору-



▲ Контраст детализированного уровня и угловатой модели.



▲ Хваленые кривые поверхности.




▲ Цвет крови с головой выдает подлого инопланетянина.

жие. Во-первых, сидеть незамеченным в темном углу больше не получится — яркий луч выстрела выдаст горе-кемпера с головой. А во-вторых, перезаряжается пушка ну очень долго, делая снайпера совершенно беззащитной мишенью. Очень ожидаемая общественностью Ion Cannon в бете отсутствует, зато разработчики наконец-то прояснили принцип ее работы. Это оружие будет доступно только на открытых картах, ибо установлено оно на спутнике. Игрок подбирает маркер и отмечает нужное место на карте. Через некоторое время в намеченную точку бьет луч такой разрушительной силы, что Redeemer начинает казаться безобидной новогодней хлопушкой.

Обещания и факты

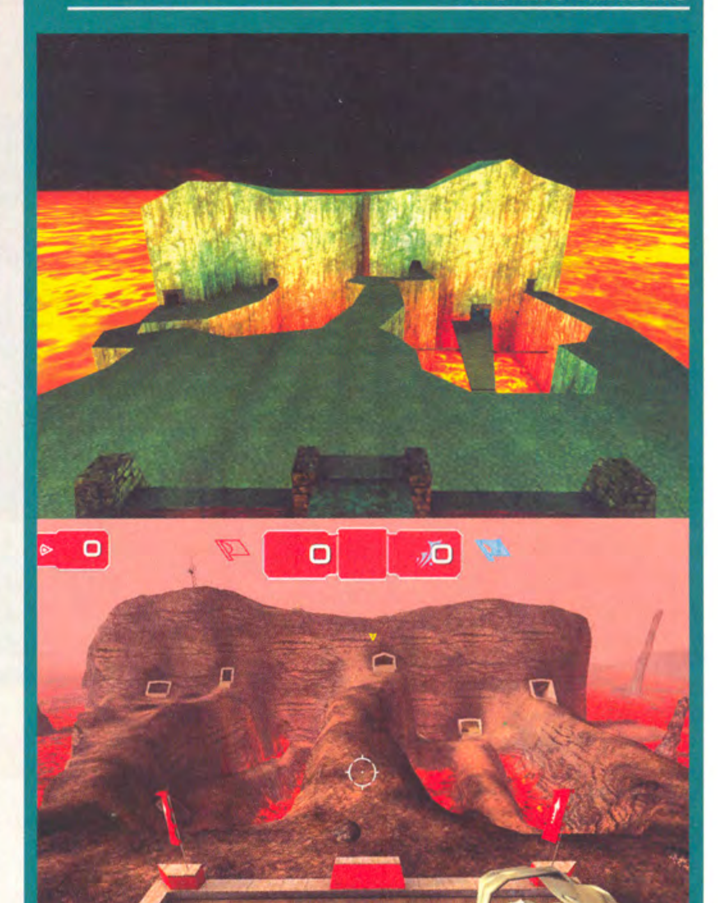
Слава богу, обещание возрождать игроков с полным арсеналом не выполнено, респаун, как и раньше, происходит с "единичкой" и "двойкой". Много с ними не навоюешь, даже несмотря на повышенную мощность автомата-"двойки". Оружие, как и раньше, аккуратно разложено дизайнерской рукой прямо по уровню. Боеприпасы также валяются по углам, благо авторы забили на первоначальную идею восстанавливать патроны "перезарядителями". Нет пока и обещанных специальных умений, вроде двойного прыжка или ускорения. Зато хорошо срабатывают старые трюки — ускорение доджингом или лифтджамп (кто не знает, что это — см. "Библию UT", компакт-диск к "Игромании" №8, 2001). Авторы заявляют, что физическая модель пока к игре не подключена, поэтому этих трюков в релизе может и не оказаться. Управление наконец-то стало по-настоящему дискретным, резким, безо всякой ненужной плавности. Из выполненных обещаний хочется отметить анимацию смерти персонажей — она действительно всегда разная и зависит от того, чем был убит противник и куда упало тело. Любителям издеваться над трупами очень понравится реалистичность разлета отдельных анатомических элементов. Также, по правилам космической физиологии, кровь человекоподобных особей красная, инопланетных чудищ — зеленая.

В бете было найдено 7 карт — 3 для DeathMatch, 2 для Double Domination и 2 для салочек с флагами. Режим Bombing Run пока окутан мраком тайны. Всего в финальной версии будет 30 уровней, причем в Сети недавно был обнародован их список. Имеющиеся арены, на мой взгляд, подойдут для 2-12 игроков, обещанным 32 там будет тесновато. Как и в оригинальном UT, уровни представлены техногенными базами, заброшенными замками и открытыми пространствами. Из планируемых 50 моделей в бете присутствуют 2 или 3 неказистых поделки, вероятно, взятые из первой части игры.

GeForce или жизнь!

Разумеется, самое вкусное в UT 2003 сейчас — это графика в сочетании с дизайном уровней. Джон Кармак курит, отвернувшись в самый темный уголок и шепотом обещая показать нам кузькину мать своим Doom III. Да и покажет, наверное. Но пока пальма первенства вручается свежему Unreal Engine безо всяких отговорок. Можно считать число тысяч полигонов в кадре, версии пиксельных шейдеров или разрешение текстур, однако достаточно просто пробежаться по просторам, скажем, DM-Antalus. Полюбоваться на блики в воде, настоящую зеленую травку или великолепные изогнутые мосты. Кривые поверхности, которые нам обещали еще в Quake 3, здесь живут и здравствуют. Игра света в закрытых помещениях, совсем настоящий снег, неторопливо падающий на окровавленную землю, искры и снопы света от работающих механизмов — журнала не хватит для выражения всех эмоций. Однако красота требует жертв, и в данном случае — жертв огромных. Если Quake 3 не работал без акселератора, UT 2003 откажется работать без аппаратного T&L (GeForce, короче говоря). Даже на моей топовой — на сегодняшний день — машине иногда вылезало сообщение, что, мол, не хватает видеопамяти. Конечно, это только бета, и к релизу игру основательно оптимизируют, но, как показывает горький опыт, большого прироста производительности можно не ждать.

Вечно живые


▲ LavaGiant в UT и UT2003. Между картинками — четыре года.

В UT2003 будут включены римейки некоторых старых полюбившихся уровней. Самыми вероятными кандидатами являются карты DM-Deck16][, DM-Curse][(мигрируют аж из первого Unreal), CTF-LavaGiant и CTF-November. В бете есть переделка старой CTF-LavaGiant. Отличий в геометрии — минимум, но разница в качестве оформления просто шокирует.

Звук не представляет собой ничего выдающегося. Пока что даже нельзя включить A3D или EAX. Музыка радует и лицом в грязь перед остальными **Unreal**'ами не ударяет. Кроме того, разработчики решили отказаться от трекерной музыки, и все композиции записаны в формате OGG Vorbis. Тем, кто не в курсе, сообщаю: это основной конкурент mp3 на сегодня, обеспечивает примерно такое же качество и размер файла. Для обычных игроков его применение не имеет каких ощутимых достоинств, а вот народные левелдизайнеры смогут не ограничиваться трекерами для создания саундтреков к своим творениям.

Однако, несмотря на решение проблем с музыкой, жить левелдизайнерам станет сложнее. Разработчики заявляют, что одним UnrealED наваять что-нибудь достойное теперь не получится. Красота уровней теперь очень зависит от использования префабов и внешних моделей, поэтому всем творческим людям теперь придется изучить что-нибудь вроде 3D Max. Имеющиеся уровни сверху донизу напичканы красивыми фонариками, перегородками и прочими фенечками, и в этом заключается, наверное, половина их привлекательности.

Как вы яхту назовете...

Первоначально игру планировалось назвать **Unreal Tournament 2**. Однако разработчики упирают на тот факт, что **UT**, как и **Quake 3**, давно уже не игра, а вид спорта. Было принято решение о переименовании игры в **UT 2003**, по образцу, скажем, серии **FIFA** или **NHL** от **EA**. Разработчики даже подумывают о ежегодном выпуске нового **Unreal Tournament**. Матерые киберспортсмены сходятся во мнениях, что **UT 2003** задвинет детище Кармака если в не одиночных, то, по крайней мере, в командных дисциплинах. А играющая братия утверждает, что свежий **UT** вполне способен потеснить **Counter-Strike** с пьедестала массового поклонения. ■

Hitman 2: Silent Assassin

Армен Есаулов (undead@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Eidos Interactive
Разработчик:	IO Interactive
Похожесть:	Hitman: Codename 47
Дата выхода:	Осень 2002 года
Системные требования:	Не объявлены



▲ **Глаза разбегаются от такого изобилия. И ведь это далеко не все!**

Согласно Большому Энциклопедическому Словарю, убийство — это умышленное или неосторожное лишение человека жизни. В **Hitman: Codename 47** речь шла только о первом случае. Более того, убивать приходилось много, быстро и за деньги. К счастью, эта формула успеха была сохранена и в **Hitman 2: Silent Assassin**. Перед нами все тот же колоритный персонаж в элегантном черном костюме от Армани, со штрих-кодом на бритом затылке и снайперской винтовкой в чемоданчике. Говоря понятными всем словами — профессиональный киллер, "сорок седьмой". В первой части игры он устранил десятки людей по заказу Агентства, расправился со своими клонами и убил сумасшедшего профессора — своего создателя. А потом ушел в отставку. Он замаливал свои грехи, помогал в монастыре отцу Витторио и надеялся на спокойную жизнь в Сицилии. Но у судьбы и Агентства были другие планы.

Отца Витторио похищают из монастыря и требуют заплатить выкуп — пятьсот тысяч долларов. Роковая ошибка. Сорок седьмой общается с Бенджамином Франклином в одностороннем режиме: от заказчика — к себе в карман. Иначе никак. Найти падре без помощи Агентства оказалось невозможным, поэтому в силу вступил принцип: услуга за услугу. Двадцать одно задание от старых знакомых — таков "приговор" для сорок седьмого.

Я по свету немало хаживал

Территориальный разброс миссий в **Silent Assassin** впечатляет — прямо как в былые времена удивлял нас первый **Hitman**. В загранпаспорте сорок седьмого теперь числятся пять стран. После Сицилии наш герой наконец-то посетит матушку Россию. В Санкт-Петербурге нужно будет устранить одного генерала по заказу все того же Агентства. Как житель первопрестольной, я не возьмусь спорить о точности воспроизведения города на Неве, но все же выглядит Питер вполне убедительно. Что самое интересное — надписи на табличках в метро выполнены действительно на русском языке, а не в виде кракозябр неизвестного художника. Правда, там же есть и английские расшифровки, но это чтобы зарубежный геймер не заплутал в четырех углах.

После заснеженного Петербурга мы отправимся в тоже не очень теплую Японию. Когда окончатся долгие пытки суровым климатом, разработчики дадут нам возможность прогреть косточки в Северной Африке и Малайзии. Сорок седьмой сменит привычный костюм на местные азиатские одежды, а на голову наденет традиционную чалму. Вообще, к вопросу переодеваний ребята из **IO Interactive** всегда подходили более чем серьезно. В **Hitman 2** эта тенденция только усилилась. Согласитесь, что здоровенный лысый мужик со штрих-кодом на затылке несколько выпадает из привычного глазу пейзажа. Другое дело — почтальон с сумкой на плече и цветами в руках. И неважно, что через секунду он достанет из кармана удавку, и охранник у ворот виллы замолкнет навсегда. Главное — не вызывать подозрения здесь и сейчас. Разработчики даже реализовали в **Silent Assassin** соответствующий измеритель. Типичная ситуация: вы убили одного охранника, незаметно отволокли его куда подальше и переоделись в его одежду. Думаете, теперь можно свободно прогуливаться мимо других охранников? Как бы не так. По мере приближения суровые ребята замечают незнакомое лицо и начинают пальбу. А вступить в перестрелку — роскошь, которую киллер-профи не может себе позволить. Вы ведь относите себя именно к таким, разве нет?

Конечно же, вы можете перестрелять всех к чертовой матери и таки выполнить поставленную задачу. Но, во-первых, под градом вражеских пуль долго не живут, а во-вторых, при таком раскладе испаряется самая соль игры. Разработчики, естественно, предусмотрели основные варианты прохождения каждой миссии, но инициатива всегда приветствуется. Да и Агентство за бесшумное и быстрое выполнение операций всегда щедро платило. Правда, в **Hitman 2** много денег все равно не понадобится. Ведь оружие больше не придется покупать перед каждой миссией. Теперь вы отправляетесь на новые задания с тем, что захватили



▲ Не стоит расплываться в улыбке. У каждой из этих красавиц — по кольту Python в руках.



▲ Сорок седьмой в национальных костюмах — незабываем.

▲ Вот поэтому нашу работу и называют грязной.

с собой из предыдущих. А захватить есть что, поверьте.

Арсенал нашего бойца невидимого фронта значительно расширен. Для любителей ближнего боя есть ножи (в том числе и кухонные), скальпель, катана, удавка, хлороформ и, наконец, топор (видимо, специально для питерских миссий). Вы уже посмотрели фильм **Collateral Damage** с дедушкой Арнольдом? Так вот — знайте: сорок седьмой орудует пожарным топором ничуть не хуже. Да что там, он даже клюшкой для гольфа убить может. Если же вы привыкли к механическим "игрушкам", то на ваш выбор богатая коллекция пистолетов. Традиционные Hardballer и Beretta с глушителем, убойные Desert Eagle и кольт Python, отечественный PSM и буржуйский Ruger. Хотите что-нибудь помощнее? Пожалуйста. Израильский "Узи", советский "Калашников", американская M60, скорострельная MP5, штурмовая M4A1, помповик SPAS 12. Появился даже бесшумный арбалет с оптическим прицелом и тяжеловес M95 для работы по передвижной технике. Не забыты и снайперские винтовки: винтовка Драгунова, Blaser R93, новомодная Walther WA2000. Для ценителей азиатской кухни разработчики заготовили смертоносный кусочек рыбы фугу. Есть у нас в запасе и различные бомбы, GPS-передатчики, всякие хакерские штучки, дверные отмычки, очки ночного видения и еще бог знает что. Короче говоря, экипирован сорок седьмой не хуже целой шпионской конторы.

Но не спешите выбирать M60 и сломя голову нестись на врага. Если в первой части игры такое могло сойти вам с рук, то во второй вас либо убьют, либо вы провалите задание. Лучше изучите карту местности, внимательно прослушайте советы Дианы из Агентства, посмотрите видеодосье на вашу цель и вообще спокойно разберитесь в ситуации. Хотя признаю, иной раз о спокойствии придется забыть. Когда время играет против вас, когда нужный объект вдруг меняет местоположение, когда Диана судорожно что-то лопочет вам по радио, а весь план операции летит к чертям собачьим — вот тут-то в популяции нервных клеток и начинается эпидемия, а у вас на лбу выступает пот. Вот она, хваленая хитмановская атмосферность!

Особенности национального убийства

После выхода первой части игры толпы почитателей опасной профессии кинулись писать в **IO Interactive** письма с пожеланиями. Судя по **Hitman 2**, разработчики эти письма прочитали и приняли меры. Нет, мультиплеер в **Silent Assassin** все еще отсутствует, да и больно сложно его реализовать в такой игре. Зато появились не менее полезные возможности.

Во-первых, наконец-то позволят сохраняться во время миссии. Будь моя воля, я бы ограничил количество сейвов для каждого задания, но у разработчиков другие планы. По крайней мере, для PC-версии. На приставочном клоне для PS2 это ограничение будет присутствовать.

Во-вторых, появился долгожданный вид от первого лица. А в виде от третьего лица работает зум наподобие **Neverwinter Nights**. Ура!

В-третьих, существенно доработан интерфейс. Приведу лишь маленький пример. Вы подходите к закрытой двери. В левом верхнем углу появляется опция — открыть дверь. Вы подходите к двери вплотную. Появляется еще одна опция — посмотреть сквозь дверную скважину (если такая имеется). Если дверь закрыта, вы можете достать отмычку и открыть ее. Выбор нужной опции, перемещение по инвентарю, выбор оружия и т.п. — все сделано очень грамотно.

Наконец, поговорим о косметической стороне дела — о графике и звуке. Что касается звука, то он почти готов. Осталось доработать 3D эффекты. Лично меня взяла за душу музыка в исполнении будапештского симфонического оркестра. А вот о графике пока очень сложно судить. Большинство отображаемых движком объектов все еще находятся в зачаточной стадии. Разработчики неустанно трудятся над мимикой, погодными эффектами, освещением, видом от первого лица и над многим другим. То же самое касается физической модели и AI. Я почти на сто процентов уверен, что к релизу все будет прекрасно работать и выглядеть как конфетка. А нам остается лишь немного подождать, смазать старенькую "Беретту" с глушителем и протереть прицел снайперской винтовки . Осенью нас ждет тяжелая работа. ■

Ведущий рубрики:
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

КРАТКИЕ ОБЗОРЫ

Ведущий рубрики: Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

Delta Force: Task Force Dagger

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	NovaLogic
Разработчик:	Zombie Studios
Издатель в России:	1С
Похожесть:	Серия Delta Force
Системные требования:	PII-300(PIII-600), 64(256)Mb, 16(64)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Не было предела моему изумлению, когда мне на стол вдруг рухнула коробка с очередным Delta Force. Лично я долго не мог уразуметь: куда подевалось маркетинговое чутье менеджеров NovaLogic? Ведь провал Land Warrior должен был отчетливо показать, насколько публика "заинтересована" в появлении еще одного Delta Force. Оказалось, что все ответы на вопросы скрываются в рекламной надписи: "Fight for justice in Afghanistan!", что приблизительно можно перевести как "Надери задницу Бен Ладену!". Дальше следует приглашение поучаствовать во всем известной "Operation Enduring Freedom" в роли члена одного из десяти спецподразделений стран НАТО — здорово, уже бегу!



Самое смешное, что игра выполнена на ничуть не переработанном движке Comanche 4. Вы помните там вражеских солдат? Такими они и остались. Конечно, для пролета на скорости 200 км/ч над их головами они в самый раз, а вот для разглядывания в прицел — уже как-то не очень. Посему игра выглядит пародией на саму себя. Ну а в остальном это все тот же Delta Force: открытые пространства, отстрел врагов строго через оптику и километровые забеги от точки к точке. 25 миссий, 30 стволов, да моджахеды кругом — что еще для счастья надо простому американцу? Коку в руку и гамбургер в зубы, разве что...



Самое интересное, что есть на диске с игрой, — рекламный ролик Delta Force: Black Hawk Down (игра создается по одноименному фильму Ридли Скотта). Это действительно многообещающий проект, получивший награду Best of E3 от многих симуляторных сайтов. И судя по ролику, заварушка в Сомали 1993-го окажется действительно интересной для многих игроков.

Как стало известно уже перед отправкой журнала в печать, игра будет локализована компанией "Snowball" как "Отряд "Дельта": операция "Кинжал."

Рейтинг: 4,0

Industry Giant 2

Жанр:	Экономическая стратегия
Издатель:	JoWood Productions
Разработчик:	JoWood Productions
Издатель в России:	Руссобит-М
Похожесть:	Industry Giant, Railroad Tycoon 2, Transport Tycoon Deluxe
Системные требования:	PII-300(PIII-500), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один



Все ж таки сильно современная игровая индустрия извратила представление о благородном клане Tycoon'ов! Какой-нибудь Ski Resort Tycoon — это далеко не Railroad Tycoon. Скорее Theme Park, но никак не Tycoon. Совершенно разные игры. Одна про то, кто чего и больше настроит, а другая действительно про бизнес. Но, слава богу, есть еще на свете люди, следующие канонам жанра! Первый Industry Giant, рискнувший занять нишу легендарного Railroad Tycoon 2, оказался весьма достойным продуктом, который в этом году обрел закономерное продолжение. Понятно, что ожидать каких-либо серьезных изменений было бы глупо, но после лавины однотипных поделок с приставкой "Tycoon" Industry Giant 2 воспринимается как праздник. Ну а что еще нужно? Все возможные виды транспорта, 150 видов сырья... Мышь в руки — и начинайте строить транспортные пути, создавая свою торговую империю! Конечно, до возможностей шедевра былых времен, Transport Tycoon (Deluxe), Industry Giant 2 явно не дотягивает, но, как я уже говорил, за неимением альтернатив... Графика по-прежнему спрайтовая, но оно и понятно. А вот саундтрек пришелся по душе — очень атмосферный.



Рейтинг: 8,0

London Racer 2

Жанр:	Аркада
Издатель:	Devilex
Разработчик:	Devilex
Похожесть:	London Racer, US Racer, Europe Racer, M25 Racer, Paris-Marseille Racing, Autobahn Raser 1-3
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Вдвоем на одном компьютере
Сколько CD:	Один

Что-что говорите? London Racer 2? Скажите, а чем он отличается от первого? Ах, машинки новые нарисовали? И вступительный ролик есть? И даже трассы?! Ууу, круто, черт побери! Помните, у вас такая игрушка была, US Racer — мы про нее полгода назад писали? Еще помните, да? Тогда расскажите, пожалуйста, нашим читателям, чем она отличается от London Racer 1/2? Там про Америку было? А, ну понятно... Давайте мысленно вернемся в прошлое — к началу вашей бурной деятельности.



Ваш послужной список (Europe Racer, M25 Racer, Paris-Marseille Racing,

Autobahn Raser 1-3) воистину впечатляет! Во всех ваших играх мне особо запомнился интерфейс, а также музыка в главном меню и некоторые трассы! Не планируете ли вы в будущем создать Moscow Racer? А движок к тому времени новый напишете? Ах, к этому душой прикипели... А как же GeForce 3, новые технологии — шейдеры там, попиксельное освещение? Не интересует? Ладно... Тогда как насчет физики — на ее-то появление можно рассчитывать? Ах, не знаете, о чем я... Ну хорошо, спасибо, что в глаз не дали. С нетерпением ждем новых встреч!



Рейтинг: 4,5

Matt Hayes' Fishing

Жанр:	Рыбалка
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Electronic Arts
Похожесть:	Trophy Bass 1-4
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть
Сколько CD:	Один

Горькая правда заключается в том, что любой рыбак или охотник готов с жадностью десятка пираний схавать любую поделку на любимую тему. И это прекрасно знают в Electronic Arts — иначе для чего бы они стали покупать лицензию у канала Discovery на самое популярное рыбацкое телешоу "Рыбалка с Мэттом Хэйсом"? Вообще, Electronic Arts все больше и больше обрастает брэндами — вспомните серии NHL, FIFA, F.A. Premier League Manager, NBA, PGA, F1, Tony Hawk's Pro Skater, Mat Hofman's BMX и другие. Выгодно, надо думать. Причем обычно качество подобных игр растет постепенно, а первые части представляют собой весьма печальное зрелище (PGA, F1, NBA). Предыдущая фраза полностью верна и для Matt Hayes' Fishing — игра просто сырая. Но обо всем по порядку.



Итак, сердобольный старичок ведущий, покрасовавшись во вступительном ролике, сразу предлагает перейти к делу, которое сводится к банальному отлову рыбы на время. Нам предлагают, то и дело подергивая поплавок, заманить на крючок рыбу и, преодолев эпохальную схватку с оной (будто это не окунь, а акула какая-то), вытащить на поверхность. В принципе, идея традиционная — но как она реализована... Водный мир больше похож на бассейн, в который напустили рыбы и бросили для разнообразия пару камней. Местные рыбы ведут себя практически одинаково, сводя всю игру к тупому "закинул-вытянул". Графически игра совсем не блещет. В общем, невообразимо скучно и дико однообразно, да еще и фотки этого гуру Мэтта везде развешаны...

Рейтинг: 4,5

MechWarrior 4: 'Mech Packs

Жанр:	Робосимулятор
Издатель:	Microsoft
Разработчик:	Cyberlore Studios
Похожесть:	MechWarrior 4
Системные требования:	PII-450(PIII-500), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Старичок MechWarrior 4 вовсе не собирается сдаваться под натиском невероятной красоты экшена MechAssault для Xbox, который обещает прибыть к Рождеству, и спокойно продолжает эксплуатировать рынок PC-игр. Вернее, Microsoft продолжает, на пару с авторами великолепного аддона к MW4 — Back Knight. К тому же Рождеству должен подоспеть долгожданный MechWarrior 4: Mercenaries, а уже сейчас в нашем распоряжении два так называемых Mech Pack'а: Inner Sphere 'Mech Pack и The Clan 'Mech Pack — ценой по $12,9 каждый.

В Inner Sphere 'Mech Pack можно сесть за рычаги классического 80-тонника Zeus, 90-тонного монстра Highlander, 50-тонного меха ближнего боя Hunchback и 60-тонника Dragon, так любимого командующими Домом Курита. Также в аддоне была обнаружена очень красивая мультиплеерная карта Coliseum, новое оружие Heavy Gauss Rifle и устройство IFF Jammer, которое создаст немало проблем приборам вражеских мехов.

В The Clan 'Mech Pack тоже четыре новых меха: 85-тонный штурмовик Masakari, 100-тонный убийца Kodiak, 40-тонник Arctic Wolf и 65-тонник Cauldron-Born. Также в нем есть мультиплеерная карта Factory, зажигательные ракеты средней дальности (Streak MRM) и возможность устанавливать на клановские мехи расширенную оптику (Enhanced Optics).

Символично, но размер файлов на каждом диске составляет 129Мб (см. цену). Вообще, конечно, свинство продавать столь мизерные аддоны за деньги, хотя и не очень большие. Ей-богу, хоть бы роликов положили, что ли! Что тут скажешь, Microsoft верна своим принципам... А MW4 давно пора списать в утиль — его движок уже нисколько не привлекает и без существенной доработки вряд ли сможет вызвать интерес (это я про грядущий Mercenaries).



Рейтинг: На вкус и цвет

Operation Flashpoint: Resistance

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	Codemasters
Разработчик:	Bohemia Interactive
Издатель в России:	1С
Похожесть:	Flashpoint
Системные требования:	PII-450(Athlon 1GHz), 64(256)Mb, 32(128)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Сколько CD:	Один



На улицу поклонников Flashpoint снова пришел праздник! И не просто потому, что вышел аддон к Operation Flashpoint — давно ожидаемый Resistance... Дело в том, КАКИМ он получился. После релиза весьма удачного дополнения Red Hammer многие восприняли анонс Resistance как обычную попытку сшибить денег на популярной теме. Так вот — попытка удалась! Но при этом Bohemia Interactive вовсе не собирались халтурить и представили публике еще более сильный продукт, нежели оригинал с аддоном вместе взятые! Первое, что не по-детски впечатляет, — перед нами уже вовсе не тот старый Flashpoint, в котором главной была концепция. Перед нами — полноценная игра с проработанными персонажами, лихо закрученным сюжетом и очень сильной атмосферой. Миссии, благодаря тематике Сопротивления, а, может, просто труду разработчиков, вышли на порядок интереснее прежних. Роликов и диалогов не просто много — они работают на сюжет в течение всей игры. Причем сделано все настолько стильно, настолько качественно, что подчас складывается впечатление, что ты смотришь крупнобюджетный блокбастер, снятый по сверхпопулярной книге.

В некоторых миссиях появилась возможность выбора тех или иных действий, которые напрямую влияют на дальнейшее развитие событий. И не забывайте, что мы теперь не в армии — все пушки придется добывать на поле боя и бережно хранить от миссии к миссии.

Графический движок серьезно подлатали, и он действительно засверкал новыми красками. Сразу бросаются в глаза новые текстуры, красивая вода и гусеницы танков, еще более грациозно меняющие свои очертания в строгом соответствии с ландшафтом. Появилось очень много новых объектов и, что немаловажно, — гражданских. На острове Ногово (площадью в 100 квадратных километров) раскинулись несколько масштабных городов (не таких больших, как хотелось бы, но если вспомнить оригинал...). На улицах появились мирные граждане, автобусы и полиция. Отлично сделанные деревья украсили ландшафт, появились мосты... Русские солдаты стали лучше говорить на родном языке, а новые музыкальные композиции на порядок качественнее старых (сказывается возросший бюджет). В общем, продолжать можно бесконечно.



Есть новая техника и оружие. Вот полный список: FN-FAL, HK G3A4, UZI, Tokarev T33, CZ75, Skorpion Sa61, Glock 17, Beretta 92F, V-80, Jawa 254, Skoda SM-11 и Police Jeep. Основным лакомством здесь является вертолет В-80 — прототип всем известного Ка-50. Почему прототип, думаю, всем понятно (год-то у нас 1985-й), а вот то, что он обладает оптикой, будет для многих приятным сюрпризом. Также нельзя не отметить появление в игре пистолетов. Сюрприз для любителей самодеятельности: редактор серьезно доработан — теперь он отображает текстуры, появилось много полезных фишек и т.д. и т.п.

Называть **Resistance** простым аддоном язык не поворачивается — но и до звания полноценной игры он все же не дотянул: идеи-то прежние, как-никак. Что же касается локализации, то ею занимается фирма **"1С"**. Как версия **Resistance** от **"1С"** подружится с оригинальной версией от **"Буки"** — пока неизвестно.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 10,0

Operation Blockade

Жанр:	Аркада
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	Screaming Games
Похожесть:	Все Beach Head, Paratrooper
Системные требования:	PII-450(PIII-500), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один



Что ни говорите, а есть вечные игры. Сколько бы раз их ни клонировали, сколько бы новых частей ни делали — в них всегда будет приятно играть. Ну, как в тетрис, например. И **Infogrames** хорошо это понимают, регулярно выпуская все новые и новые римейки классики. Самое главное, что здесь требуется — качественно выполнить работу. И пока что у них получается. В прошлом номере вы могли лицезреть рецензию на свежевыкрашенный **Pac-Man**, в этом — обзор римейка классического **Paratrooper**.



Итак, одинокий остров посреди океана, на котором находится дзот. Как раз через эту точку пролегает важный транспортный путь врага. На дворе 1941 год альтернативной истории, воздух рассекают "Фоккевульфы", а в нашем распоряжении — арсенал целого флота. Со всех сторон на нас нападают самолеты, корабли и т... Нет, танков не будет. Но зато десантных катеров, крейсеров и бомбардировщиков с истребителями хватит минимум на пятилетку. Для уничтожения каждого типа врагов предусмотрена своя пушка. В уместном использовании оружия и заключается вся сложность геймплея: пальнул из пушки — потопил транспортный корабль, быстро переключился на зенитку — сбил самолет и т.д. Постепенно сложность игры возрастает, а в миссиях появляются иные задачи, нежели kill'em all. Впрочем, особым разнообразием они тоже не отличаются — например, "потопи все транспорты". В общем, просто и дико увлекательно. Привыкание гарантировано, побег невозможен. И не будем забывать про мультиплеер.

Рейтинг: ■■■■■■■■□□ 8,0

The Sum of All Fears

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	Ubi Soft Entertainment
Разработчик:	Red Storm Entertainment
Издатель в России:	Руссобит-М
Похожесть:	Ghost Recon, Rainbow Six
Системные требования:	PII-450(Athlon 1GHz), 64(256)Mb, 32(64)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Фирменная лень разработчиков **Red Storm** может сравниться лишь с тем интересом, который вызывают их продукты у публики. Давние друзья Тома Клэнси всегда славились привычкой выпускать несметное количество аддонов к своим хитам. И вот странность — недавний хит **Ghost Recon** обзавелся всего одним дополнением! Но рано радоваться — **Red Storm** справедливо подумали, что куда выгоднее выпускать новые игры, нежели аддоны. А тут еще подоспела экранизация более чем известного двухтомника Тома Клэнси **"Все страхи мира"** с бюджетом в 68 миллионов зеленых и сборами в 300 этих же миллионов. Занятный политический триллер про отважных террористов, жахнувших в одном из американских сортиров атомную бомбу не первой свежести с целью поссорить США и Россию, — чем не повод для игры? Впрочем, сделать **Ghost Recon** на основе сюжета этого фильма (книги) довольно сложно... Поэтому игра представляет собой самый настоящий **Rainbow Six** на обновленном движке. Вернее, некий гибрид **Rainbow Six** и **Ghost Recon**, причем напрочь лишенный лучших черт этих двух игр. Из концепции **R6** вырезали планирование миссий, а у **Ghost Recon** отняли развитие персонажей.



Наша задача, таким образом, сводится к прочтению брифинга, выбору комплекта вооружения (именно комплекта — отдельные стволы в ассортименте не представлены) и черепашьему забегу по уровню с целью выполнить задание. Последние ничем от оригинальной **R6** не отличаются — замочить всех и освободить заложников; замочить всех и потырить документы; просто замочить всех; незаметно поставить жучок и т.д. и т.п. 11 уровней, 15 стволов и возможность играть по сети в кооператив. В целом, марка качества выдержана, играть все так же интересно и увлекательно. Поклонникам **Rainbow Six** посвящается! Для справки: премьера фильма в России состоится 17 октября.

Рейтинг: ■■■■■■■■□□ 8,0

Локализации

Враждебные воды (Hostile Waters: Antaeus Rising)

Жанр:	Экшен-стратегия
Издатель:	Interplay
Разработчик:	Rage Games
Издатель в России:	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000
Похожесть:	HomeWorld, BattleZone
Системные требования:	PII-450(PIII-500), 32(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один



Весть о локализации **Hostile Waters: Antaeus Rising** согрела мне душу. Эта практически никем не замеченная, но от этого не менее выдающаяся экшен-стратегия а-ля **BattleZone** давно и прочно обосновалась в списке моих любимых игр. В обзоре лучших игр прошлого года **Hostile Waters** была причислена нами к лучшим "нехитам" и номинирована на чертову уйму мест в других категориях. И было за что: достойная графика, интересный геймплей, оригинальные находки, приятная музыка, отличная атмосфера и классный сюжет за авторством известного английского автора комиксов **Уорена Эллса**. Не говоря об известных английских актерах, подаривших свои голоса главным героям игры... Кстати, об актерах. Несмотря на довольно качественный перевод, приблизиться к оригиналу отечественные мастера голоса так и не смогли. И игра от этого много потеряла. Впрочем, перевести **Hostile Waters** и ничего при этом не потерять практически невозможно. Так же, как в случае с **Anachronox**.



Рейтинг игры: 8,5

Оценка за локализацию: 7,0

Периферия (RIM: Battle Planets)

Жанр:	Пошаговая стратегия
Издатель:	Fishtank Interactive
Разработчик:	Trinode
Издатель в России:	1С
Похожесть:	Battle Isle
Системные требования:	PII-450(PIII-500), 32(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один



Перед нами локализация **RIM: Battle Planets** — пошаговой стратегии, обзор которой вы могли лицезреть на страницах пятого номера за этот год. Постоянные читатели помнят, что игра пришлась мне по душе, особенно сильным сюжетом и атмосферой. Но в силу невероятно устаревшей графики **RIM** получила всего 6,5 баллов. Локализация получилась на пять с плюсом — отлично подобраны голоса, весьма грамотно сделан перевод, а шрифты очень похожи на оригинальные. По-прежнему рекомендую попробовать всем, кто не обращает внимания на графику.

Рейтинг: 6,5

Оценка за локализацию: 10,0

Темная Планета (Dark Planet: Battle For Natrolis)

Жанр:	RTS
Издатель:	Ubi Soft Entertainment
Разработчик:	Edgies
Издатель в России:	Руссобит-М
Похожесть:	StarCraft
Системные требования:	PII-450(PIII-600), 128(256)Mb, 16(64)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Не успели мы опубликовать рецензию на оригинальную **Dark Planet: Battle For Natrolis**, как подоспела локализация от отечественного издателя **"Руссобит-М"**. Средняя по замыслу, но симпатичная по реализации RTS получила практически безупречный перевод.



Рейтинг: 5,5

Оценка за локализацию: 10,0

Тропико: Райский Остров (Tropico: Paradise Island)

Жанр:	Экономическая стратегия
Издатель:	Take 2 Interactive/GOD Games
Разработчик:	PopTop Software
Издатель в России:	1С
Похожесть:	Tropico
Системные требования:	PII-300(PIII-500), 64(256)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Два

Оригинальный **Tropico** просто-таки всколыхнул игровую общественность, но аддон **Paradise Island** слишком долго искал дорогу к прилавкам магазинов и принес слишком мало новшеств. В "1С" решили не издавать дополнения отдельно и выпустили сразу двухдисковый комплект, состоящий из оригинала и аддона. О смысле такой хитрой операции, думаю, распространяться не стоит — и так поймете. К переводу же претензий нет ни малейших.



Рейтинг: 9,0

Оценка за локализацию: 10,0

Тень Зорро (The Shadow of Zorro)

Жанр:	Stealth-Action
Издатель:	Cryo
Разработчик:	In Utero
Издатель в России:	1С
Похожесть:	Frank Herbert's Dune
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Локализация **The Shadow of Zorro** вышла не просто поздно... Так уж получилось, что по всем фирмам, принимавшим участие в создании оригинальной игры, давно отпели поминальную. Сначала сдала позиции **In Utero**, а совсем недавно и великая халтурщица последних лет (увы, но так оно и есть) **Cryo** объявила о закономерном банкротстве. Что же касается локализации, то она выполнена на традиционном для **Nival** высоком уровне. Прочитать обзор оригинала вы могли в одном из предыдущих номеров "Мании". А если не читали — повторю еще раз: игра страшна, как смертный грех. Если покупать, то только ради возможности услышать родную речь в исполнении Зорро.



Рейтинг: 5,5

Оценка за локализацию: 10,0

Раскол Галактики (StarShips Unlimited 2: Divided Galaxies)

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Matrix Games
Разработчик:	ApeZone
Издатель в России:	Акелла
Похожесть:	Master of Orion
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 4(16)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Хорошая локализация довольно удачной вариации на тему **Master of Orion** — **StarShips Unlimited 2: Divided Galaxies**, о которой мы недавно писали. Напомню, что игра создана всего лишь одним человеком и отличается от своих сородичей скрупулезным подходом ко всем хозяйственным мелочам. В игре очень много текста, и его грамотный перевод многократно повышает интерес к игре у не разбирающихся в английском языке людей.





Рейтинг: 7,0

Оценка за локализацию: 10,0

Месть Навигатора (Ploing 2)

Жанр:	Аркада
Издатель:	Suricate Software
Разработчик:	Suricate Software
Издатель в России:	Акелла
Похожесть:	Ploing
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32(128)Mb, 8(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Игра со столь интригующим названием есть не что иное, как локализация малоизвестной аркады **Ploing 2**. Главный герой Питер Пайлот — владелец ракеты типа "я такую в детстве рисовал" — при полете к месту назначения имел неосторожность застрять. Причем застрять там, где даже джедаи не тусуются — то есть не просто где-то далеко-далеко, а совсем далеко-далеко-далеко. Причина банальна — наш герой просто забыл заправить баки. И теперь ему предстоит пройти 50 уров ней, дабы, постоянно дозаправляя свою космическую торпеду, добраться-так домой, к бабушкиным пельменям. Уровни представляют собой набор сильн замаскированных классичес ких аркадных и логических и рушек (арканоид, маджонг другие). Основная сложност заключается в том, что игр идет на время — кто не успел тот начинает сначала. В це лом, довольно оригинально добротно и увлекательно. Что касается перевода, то текст тут не так много (аркада, как никак), чтобы рассчитывать н появление хоть каких-нибуд ошибок.



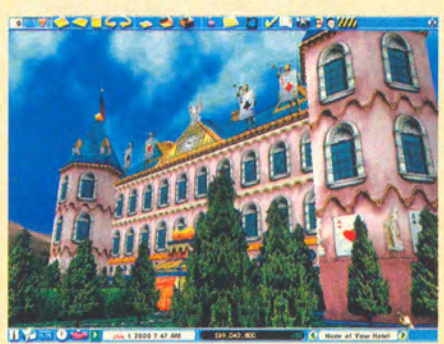
Рейтинг: 6,5

Оценка за локализацию: 10,0

Доходный дом (Hotel Giant)

Жанр:	Экономическая стратегия
Издатель:	JoWood Productions
Разработчик:	Enlight Software
Издатель в России:	Акелла
Похожесть:	Airport Inc., The Sims
Системные требования:	PII-300(PIII-500), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Tycoon'ы продолжают поступать на рынок. **Hotel Giant** — самый теплень кий уже локализованный. Естественно, ничего нового в жанре уже не уви деть — просто используются не затронутые другими раз работчиками темы. На этот раз нам предлагают взят управление курортным оте лем и повысить его статус элитной ночлежки для бом жей до заветных пяти звезд Игра очень напоминает **Airport Inc.** — даже своим движком. Сначала мы обус траиваем отель по миниму му (на большее денег нет)





начинаем обслуживать первых посетителей. И вот тут авторы попали в капкан избранной темы. Посмотреть мнение посетителя о вашем отеле/аэропорте/больнице/парке — весьма стандартная вещь для всех Tycoon'ов. Но в тесных рамках отеля она превращает всю игру в некоторое подобие невидимых мною **The Sims**. Ведь здешние посетители вовсе не будут кричать, что недовольны какими-то там очередями — они будут предъявлять вполне конкретные претензии: "А где у меня в номере сортир?!". Вот и получается он... этот **The Sims**. В остальном, как уже говорилось, ничего особенного. Получаем доход — улучшаем отель — получаем еще больший доход. Формула неизменна. Русскоязычные поклонники Tycoon'ов в восторге — перевод достойный. Не-поклонники равнодушно проходят мимо.

Рейтинг: 7,5

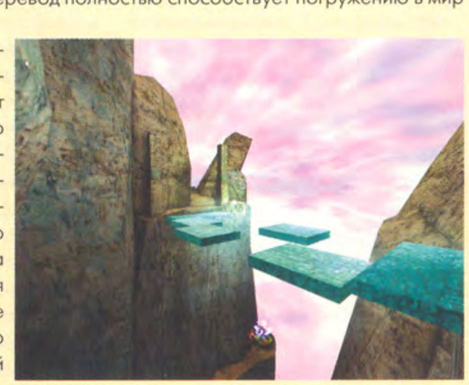
Оценка за локализацию: 9,0

Бесконечная история: В поисках волшебного амулета (Auryn Quest)

Жанр:	Pazzle Adventure
Издатель:	Discreet Monsters
Разработчик:	Discreet Monsters
Издатель в России:	Акелла
Похожесть:	Отчасти American McGee's Alice
Системные требования:	PII-450(PIII-600), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Вот такое длинное название придумали в "Акелле" для локализации **Auryn Quest** — довольно интересной адвенчуры с примесью паззлов по книге **Михаэля Энде "Бесконечная история"**. Обликом и сутью игра отчасти напоминает **Alice** имени товарища **McGee** — сплошной сюрреализм и головоломки (аркадные и не очень). Правда, врагов метровым тесаком полосовать не нужно (игра все же для детей), но по духу близко. Графика приятная, также как и музыка. В общем, для детей — в самый раз. Да и хороший перевод полностью способствует погружению в мир **"Бесконечной истории"**.



Кстати, всегда советую осматривать внутренности дисков от **"Акеллы"** — там зачастую можно обнаружить ролики будущих проектов. Например, на этом расположился ролик довольно интересного проекта **Another War** — RPG а-ля **Baldur's Gate**, действие которой происходит во времена Второй мировой войны.

Рейтинг: Для детей

Оценка за локализацию: 10,0

Team Factor

Жанр:	Тактический шутер
Издатель:	Brightstar Entertainment/Singularity Software
Разработчик:	7FX
Издатель в России:	New Media Generation
Похожесть:	Counter-Strike
Системные требования:	PIII-500(Athlon 1.4GHz), 64(256)Mb, 16(64)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один



Появление на рынке еще одного киллера **Counter-Strike** вряд ли способно вызвать сильное удивление. А вот локализованный киллер **CS** — это своего рода уникум. **Team Factor**, наверное, самый амбициозный проект, покусившийся на лавры сверхпопулярного экшена. Ребята из **7FX** подошли к делу основательно: вместо двух команд появились целых три. Каждая — со своими задачами, зависящими от конкретной миссии — а их 12 штук, и проходят они в разных частях света. Игроков разделили на классы (снайпер, солдат, разведчик и т.д.), а видов оружия и предметов экипировки "сочинили" больше сорока. Плюс ко всему ввели элементы RPG (присутствует ряд характеристик, растущих по ходу игры) и написали неплохой AI для ботов.



В общей, идеи грандиозные. Что же касается реализации... Графический движок не превосходит, а, возможно, даже и уступает последней версии **CS**. Текстуры подобраны небрежно, зато дизайн уровней хорошо выверен — образно говоря, они сбалансированы (впрочем, как и в **CS**). Но достигнет ли **Team Factor** той же популярности, что и **Counter-Strike** — большой вопрос. Учитывая опыт предыдущих **CS**-киллеров, можно предположить, что вряд ли. Ведь привлекательность **Counter-Strike** именно в его простоте и понятности для любого, даже очень юного игрока. А станет ли народ играть в более концептуально сложную игру — его личное дело. Что касается **NMG**, то свою работу по переводу игры они выполнили достойно. Теперь дело за народом.

Рейтинг: 6,5

Оценка за локализацию: 10,0

Worms: Полный боекомплект

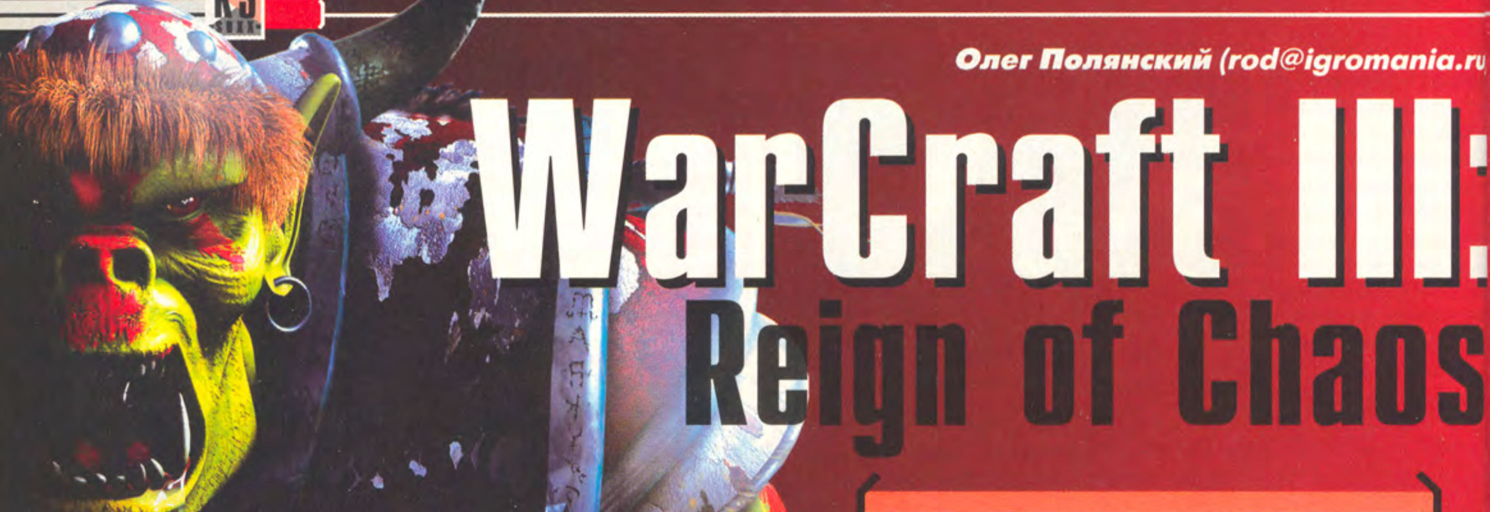
Жанр:	Worms
Издатель:	Ubi Soft Entertainment
Разработчик:	Team-17
Издатель в России:	Руссобит-М
Похожесть:	Worms
Системные требования:	PII-300(PII-450), 64(128)Mb, 4(16)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Сколько CD:	Два



Компания **"Руссобит-М"** приготовила всем поклонникам червяков в нашей стране настоящий подарок! **Worms 2**, **Worms Armageddon** и **Worms World Party** теперь можно приобрести в одном DVD-box'е и полностью на русском языке! Такой боекомплект и купить не жалко, и подарить не стыдно. А главное — в нем нет этих противных **Worms Blast**!

Рейтинг: 9,5

Оценка за локализацию: 10,0



Олег Полянский (rod@igromania.ru

WarCraft III: Reign of Chaos

Жанр:	RTS с элементами RPG
Издатель:	Blizzard
Разработчик:	Blizzard
Издатель в России:	SoftClub
Локализация:	SoftClub
Похожесть:	Серия Warcraft
Необходимо:	CPU 400MHz, 128Mb, 8Mb 3D уск.
Желательно:	CPU 800MHz, 256Mb, 32Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один
Сайт игры:	www.blizzard.com/war3/

Я помню, как маленький отряд во главе с Лотаром дрался насмерть в мрачном подземном лабиринте, заваленном костями неудачливых путников.

Я помню, как Оргрим Думхаммер собирал орков под знамена войны, и бесчисленные зеленые орды катились волной по землям Азерота, оставляя за собой выжженную пустыню.

Я помню, как герои Альянса прошли насквозь через ужасный мир Драенора, чтобы уничтожить Темный Портал и предотвратить новое вторжение.

Я все еще помню предательство Альтерака и убийство Лотара в крепости Черной Скалы.

Я помню.

Кузнецы нашего счастья

Начало продаж **WarCraft III** в США ознаменовалось нашествием сотен фанатов на магазины. Они приходили ночью и стояли в очереди, хвост которой скрывался за углом. Некоторые брали по четыре коробки — с изображением людей, орков, ночных эльфов и нежити. Некоторые по пять — то, что я назвал, плюс Collector's Edition, где лежали все предыдущие части **WarCraft**. Потом они мчались домой и играли, играли... До тех пор, пока не падали замертво прямо за компьютером, не в силах справиться с железной хваткой Морфея. Раздувшийся от впечатлений мозг смешивал краски в произвольных пропорциях, и во сне они видели, как Гром Адский Крик вспарывал брюхо королю Теренасу, а принц Артас топил в магическом фонтане демона Маннорота. Но Морфей отчаливал на дневной перекур, и все вставало на свои места: Артас убивал собственного отца, а Гром последним в своей жизни ударом рассекал могучую грудь Маннорота. И снова вертелась страшная карусель войны: люди, орки и ночные эльфы слепо истребляли друг друга, не ведая, что им предстоит объединиться против общей напасти и потушить черное пламя Пылающего Легиона...

...Они там в Америке тоже будут помнить. И вы будете. *"Я всегда был фанатом сюжета **WarCraft**, но теперь я его раб"*. Это цитата с одного из сайтов. Третий том эпической саги читается на одном дыхании. Он написан мастерами. Мастерами во всем: в сюжете, геймплее, дизайне и графике. Может быть, они не все сделали так, как вы хотели.

Но они все сделали так, как надо.

Сказки Эшенвейльского леса

Сингл-кампания **WarCraft III** прикована к сюжету пудовыми цепями. Мир real-time стратегий еще не видел столь сильной и динамичной истории, рассказанной в диалогах и скриптовых роликах. Они там в **Blizzard** сначала возводили сюжет, а потом приделывали к нему миссии. Получилась сказка. В прямом и переносном смысле. Голливудская, конечно, с немного нелепой концовкой, но тем не менее. Никто и не надеялся услыхать тут повесть в духе Рэя Брэдбери или Эдгара По.

Роб Пардо в одном из интервью открыл генеральную линию партии: *"Мы хотим, чтобы игроки говорили о персонажах **WarCraft III** точно так же, как говорят о джедаях зрители после просмотра очередной серии "Звездных войн"*. И заговорят, ей-богу. Уже говорят. Скоро Медивха станут узнавать на улицах, а у Тралла будут брать интервью. "Скажите, пожалуйста, как вам пришла в голову идея объединить орочьи кланы?" "Ну, орки ведь не всегда были такими кровожадными созданиями, какими их представляют люди. До того как нас поработили демоны Пылающего Легиона, мы были вполне мирными парнями..." И так далее.

В **WarCraft III** четыре больших кампании, по одной за каждую расу,



▲ **Явление Архимонда Кел'Тузаду. Утверждается план реинкарнации.**

плюс маленькая интродукция из двух миссий (она же начальная часть кампании за орков). В предыдущих частях саги все было неоднозначно: мы выигрывали сначала за людей, потом за орков. И непонятно, кому в итоге доставалась полногрудая блондинка победа. Здесь же одна кампания является логическим продолжением другой. Все они складываются в единую винтовую лестницу сюжета, на верхушке которой нас ждет кульминация: три союзные расы готовы в бою доказать демонам, что время Сумерек Мира еще не пришло.

Миссии идеально вписываются в структуру сюжета. Малейшие признаки скуки расстреливаются на месте постоянной сменой декораций и крутыми изломами сторилайна. Нам больше не надо "убивать их всех". Нет никакого последнего алиена. Брифинг ставит задания четко и лаконично: добраться до портала, перебить охрану, свернуть шею демону, добыть диковинный меч. Конечно, в половине случаев все равно приходится выкашивать подчистую базу врага (а иногда и несколько). Но как все обставлено! В течение миссии герой может уничтожить собственные корабли или превратиться в жуткого демона, друзья и враги — поменяться местами, а воины вашей расы — обратиться против вас.

Никогда не забуду, как Гром Адский Крик в припадке боевого безумия раз за разом шел на укрепления людей во главе маленького отряда


▲ Тралл в сопровождении свиты спешит на встречу с Пророком.


▲ Красавцы, а?! Такой отряд Abomination способен вынести небольшую базу.


▲ Волшебное превращение Иллидана. Что из него в итоге получится — лучше посмотрите в игре.

Его убивали, а он возрождался на Алтаре Шторма, собирал войско и опять шел. Ненависть берсерка, достойная жалости. А потом, испив крови демона Маннорота, оборвал вечную жизнь полубога Сенариуса, который сам вышел на бой, чтобы изгнать орков со своей земли.

Не забуду, как содрогалась земля под ударами метеоритов и как, вспахав грунт, они тут же превращались в каменных инфернальных големов — и те шли громить укрепления людей и орков! И как сражен был дредлорд Тихондриус рукою Иллидана по прозвищу Ярость Шторма, который уничтожил череп Гал'дана и тем самым сгубил свою душу, не выдержав искушения невиданной темной силой.

Как и раньше, традиционные миссии перемежаются чисто тактическими. Герой во главе небольшого отряда блуждает по лабиринтам древних пещер и сражается с трехметровыми пауками и диковинными сухопутными осьминогами. Цель — освобождение всеми забытого узника или контакт с загадочным Пророком, которому взбрело в голову назначить общий сбор в самом дальнем склепе подземного общежития.

Но все это было бы не так весело, если бы не побочные (они же "опциональные") квесты. Встретил NPC — помоги ему. Он в долгу не останется. Герой поднаберется опыта и получит в награду ценный приз либо могучих союзников. Кроме того, обычно на карте есть несколько нейтральных зданий, где можно затариться магическим варевом типа Potion of Mana/Health и свитками с заклинаниями атаки/защиты. В ассортименте некоторых лавок присутствует даже самые настоящий Scroll of Town Portal. Бывают чертовски полезны магазинчики гоблинов — там любой желающий может купить связку подрывников или транспортный цеппелин. Словом, обещанная ролевая жилетка проглядывает из-под тяжелой кольчуги традиционной RTS. Революции, конечно, не случилось, да и вряд ли кто-то в нее верил всерьез. Но отличия WarCraft III от прочих real-time стратегий достаточно радикальны, чтобы задуматься о новом жанре.

Реконструкция идеалов

Первое из них — это полностью переписанная тактическая картина. На переднем плане, заслоняя собой базу и юниты, стоит герой. Это ваша главная боевая единица. Не сказать, что без героя в игре делать нечего, но в его отсутствие пришлось бы туговато. Он получает квесты, собирает артефакты и растет в чинах. В бою герой незаменим — он владеет самыми мощными заклинаниями и обладает самой длинной линией жизни. Орк Тралл усилием мысли материализует из воздуха пару свирепых волков и насквозь прожигает врагов цепной молнией. Принц Артас после перехода в язычество овладевает знакомой по **WarCraft II** магией Death Coil. Свежевоскрешенный некромант Кел'Тузад вовсю орудует перешедшей оттуда же Death and Decay. Эльфийка Тиренд кастует сову-разведчика. Фурион Ярость Шторма умеет оживлять деревья, а его многогрешный брат Иллидан в бою окружает себя энергетической аурой, лихо отщелкивающей хит-пойнты от полосы здоровья находящихся рядом врагов. В предпоследней миссии за ночных эльфов он в одиночку вынес всех "нейтральных" монстров и при небольшой поддержке разгромил головную базу нежити. Героя очень хорошо запускать в разведку, если нет других средств. Герой, кроме прочего, может служить щитом в бою с двумя-тремя мощными врагами. Пока те пытаются обнулить его лайф-бар, ваши стрелки могут спокойно обрабатывать их с безопасного расстояния. Если вашего героя все ж таки угробили, его можно воскресить в Алтаре — разумеется, за приличную сумму.

Второе по очереди, но не по важности новшество — введение в игру так называемого Upkeep. Это ограничение на количество юнитов, которые вы можете произвести. Работает следующим образом: чем больше у вас юнитов, тем меньше вы добываете золота и леса. Low Upkeep позволяет получать 7 единиц золота за одну, к примеру, ходку пеона, а при High Upkeep устанавливается планка 3 единицы. Несмотря на это, из шахты по-прежнему убывает по 10 единиц золота. Поэтому содержать большую армию невыгодно, и вы приучаетесь ценить каждый юнит. Приходится развивать ту часть мозга, которая отвечает за тактические навыки, беречь воинов и выводить раненых с поля боя. В сингл-кампании эта необходимость не столь сильна, но мультиплеер, даже в игре против компьютера, все расставляет на свои места.

В **WarCraft III** нет смысла создавать разномастные армии из всех юнитов, какие только представлены в ассортименте. Эффективно действуют небольшие отряды хорошо проапгрейженных бойцов. Несколько мастеров ближнего боя, несколько стрелков, пара спеллкастеров и герой — в таком составе на раз выносятся все отбившиеся от базы враги. Ну а для атаки на фортификации приглашаем катапульты — и при соблюдении основных тактических канонов успех у вас в шляпе.

И все за одного

Традиционное количество рас на одну RTS растет с каждой новой стратегией от **Blizzard**. После **StarCraft** стало модным делать стратегии с тремя расами, а теперь, видимо, стоит ожидать вала клонов с четырьмя противоборствующими сторонами. Правда, **Blizzard** все еще остается единственным разработчиком, способным грамотно сбалансировать всю эту катавасию (само собой, не без помощи армии фанатов). Конечно, было бы опрометчиво делать окончательные выводы, не отыграв пару недель в мультиплеер. Но судя по тому, что игроки еще со времен беты вовсю режутся на **Battle.net**, баланс в **WarCraft III** очень даже присутствует — да и было бы странно, получись иначе. Пусть не идеальный, но непрерывно поступающие отзывы и пожелания стратегов помогут сделать его отточенным, как лезвие бритвы. Уже сейчас многие предсказывают **WarCraft**'у участь прямого наследника **StarCraft** и в ближайшем будущем — доминирующей киберспортивной RTS.

Расы и в самом деле различаются не меньше, чем старкрафтовские. Люди и орки сильно изменились со времен второго **WarCraft**. Переработан институт спецспособностей — к примеру, футмены овладели способно-






▲ Кел'Тузад действует строго по плану. Людям план не нравится, и они беспрерывными волнами накатывают на мои бастионы.


▲ Финальное наступление сил Пылающего Легиона. На переднем плане водный элементаль пытается уничтожить одного из dreadlord'ов.

стью Defend (щит перед собой, меч сбоку), а рыцари лишились права становиться паладинами и изучать магию против нежити. Лучников сменили гномы с допотопными ружьями. Гирокоптер несет на борту бомбы, коими щедро потчует врагов. Появился паровой танк, пригодный для транспорта и осады, зато исчезла катапульта. Вместо магов у людей теперь два вида спеллкастеров — Sorceress и Priest. Как и у всех прочих рас, собственно.

Орду покинули гоблины, зато после некоторых событий к оркам присоединились минотавры — эти могучие бойцы ближнего боя пришли на место огров. Здания орков научились выпускать защитные шипы. Принципиально изменилась их магическая система — всякие некроманты теперь играют на стороне нежити, а магией орков занимаются шаманы, умеющие, кроме прочего, кастовать Bloodlast в автоматическом режиме. Спеллкастер поддержки, Witch Doctor, на высшей ступени апгрейда обучается использовать Healing Ward — этот предмет, напоминающий посох, втыкается в землю, и вокруг него все дружественные юниты начинают поправлять здоровье. Очень удобно пользоваться им прямо в бою, кстати.

Знакомство с нежитью и ночными эльфами так и вовсе полно сюрпризов. Нежить напоминает зергов тем, что может возводить здания только на загаженной почве, но в остальном это абсолютно новая, доселе невиданная раса. Золото нежить добывает с помощью аколайтов, застывших с возведенными руками у шахты, а чтобы получить здание, достаточно лишь инициировать его "постройку" — и все, аколайт может скользить дальше по своим делам, а здание появится само. Зиккураты ("фермы") нежити после апгрейда начинают выполнять функцию защитных башен, а добытчики леса и по совместительству дешевое пушечное мясо — гхолы — могут восстанавливать здоровье за счет пожирания трупов. Конечно, присутствует фирменная магия воскрешения мертвых, кастуемая некромантами. Кстати, именно за счет этой черты раса считается сильнее прочих среди игроков в мультиплеер. Так оно и есть — в горячем бою некроманты обеспечивают постоянный приток свежих сил. Пусть скелетики хрупки и недолговечны, но десяток свежих бойцов в переломный момент могут решить исход битвы.

Ночные эльфы — самая, на мой взгляд, необычная раса. Их здания представляют собой деревья, способные при необходимости перемещаться и врастать в землю на новом месте, а также дубасить врагов суковатыми конечностями. Ночные эльфы не рубят лес — поставка древесины осуществляется с молчаливого согласия деревьев при помощи wisps — "светлячков". Они же добывают и золото, зависнув около оплетенной ветвями шахты. Основные бойцы ночных эльфов, Druids of Claw, умеют превращаться в огромных и очень злых медведей, а их спеллкастеры — Druids of Talon — могут в момент обернуться стаей птиц и быстро преодолеть большое расстояние. Им подвластна стихия воздуха, и с помощью магии Cyclon они умеют нейтрализовывать врагов, подвешивая их в над землей в кружащемся смерче.

Это рок

По заявлениям некоторых авторов, графика WarCraft не столь хороша, как хотелось бы — но лично у меня нет ни малейшего желания к ней придираться. При максимальном удалении камеры картинка чертовски красива. В прибрежные камни ударяет прибой, вздымая водяную пыль. Над лугами парят птицы, в лесу бегают олени. Елки растут, пальмы тоже. Речки текут. Холмы возвышаются. Флаги реют. Что еще нужно для счастья?

Спецэффекты — заглядение. И молния, и огонь, и вспышки, и энергетическая аура вокруг героев. Пусть на юниты ушло меньше полигонов, чем на модели в Morrowind — но если вас это беспокоит больше, чем меня, играйте на здоровье в свой Morrowind. Даже в горячке боя вы ни за что не перепутаете друида с дриадой, а значит, свою главную задачу дизайнеры выполнили.

Скриптовые ролики выполнены безупречно — и по замыслу, и по режиссуре, и по съемке. Поскольку они сделаны на движке игры, то без труда переходят в геймплей и обратно. Любо-дорого смотреть.

Камеру можно приближать и крутить, но это так, для скриншотов. Играть все равно надо при виде сверху.

Звуки — фирменные, варкрафтовские. "Заг-заг" сохранился. Обойма реплик у каждого юнита тоже имеется. Отечественная компания SoftClub вылезла из кожи вон, чтобы издать локализованную версию почти одновременно с английской. Были приглашены крайне профессиональные актеры. Русификация происходила под личным патронажем Blizzard непосредственно в Ирландии. Что у них получилось — узнаете из мини-обзора в следующем номере.

Но вот музыку в Blizzard угробили напрочь. Где те бодрящие боевые марши из второго WarCraft? Вместо них слышны заунывные мелодии непонятного происхождения. Вероятно, они должны создавать атмосферу, но они ее не создают. Поэтому рекомендую заменить их на ту музыку, которая вам нравится, хотя б даже и на треки WarCraft II. Благо, сделать это несложно.

Интерфейс бесподобен. В нем есть даже те опции, о которых вы не мечтали — но раз попробовав, уже не сможете обходиться без них.

Новому WarCraft'у гарантирован шквальный успех. Собственно, он уже пришел. В чем, между нами говоря, никто и не сомневался. Если вы еще не — ступайте в магазин за коробкой. Деваться некуда. От судьбы не уйдешь. ■

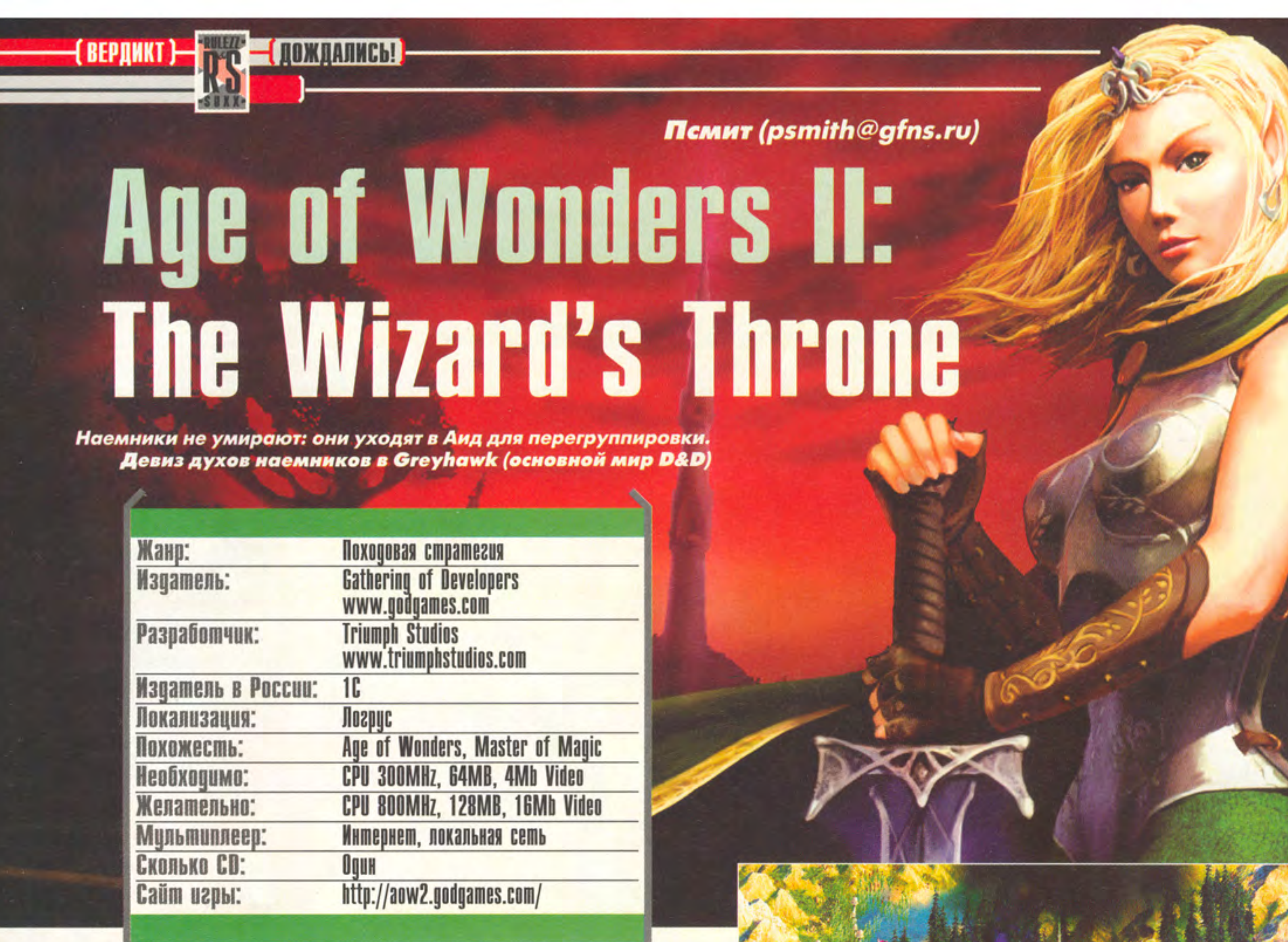
Дождались?

Сотрудники Blizzard в митрах благодарят свои семьи — мы благодарим сотрудников Blizzard. WarCraft III — это сплошной учебник для желающих научиться делать игры. Стопроцентный хит.

100% Оправданность ожиданий

Геймплей	10.0
Графика	9.0
Звук и музыка	7.0
Интерфейс и управление	10.0
Новизна	7.0

Рейтинг "Мании" 9.0



Псмит (psmith@gfns.ru)

Age of Wonders II: The Wizard's Throne

Наемники не умирают: они уходят в Аид для перегруппировки.
Девиз духов наемников в Greyhawk (основной мир D&D)

Жанр:	Походовая стратегия
Издатель:	Gathering of Developers www.godgames.com
Разработчик:	Triumph Studios www.triumphstudios.com
Издатель в России:	1С
Локализация:	Логрус
Похожесть:	Age of Wonders, Master of Magic
Необходимо:	CPU 300MHz, 64MB, 4Mb Video
Желательно:	CPU 800MHz, 128MB, 16Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один
Сайт игры:	http://aow2.godgames.com/

Дамы и господа! Перед нами довольно своеобразное дело. Сегодня мы рассматриваем не очередную серию суперзвездной Might & Wizardry: Call to Power за номером 23 и даже не продукцию малоизвестной южноафриканской компании "Темная Зебра". Нашего вердикта ждет продолжение игры, которая не снискала лавров. Игры, реакция на которую была весьма и весьма прохладной, а многие даже объявили ее провалом.

Мы разбираем сегодня прошение о пересмотре дела Age of Wonders.

▲ Рождение Арахны, предводительницы темных эльфов.

Age of Wonders: дело №1

Итак, Age of Wonders. Амбициознейший проект разработчиков с победным названием Triumph Studios, подхваченный не менее горделивым издателем Gathering of Developers (который, увы, почил в бозе, но почему-то все еще числится издателем). Творческое развитие идей игры Master of Magic — суперхита среди походовых стратегий, игры, которая *пять лет* не покидала всевозможные Top-100, и вытеснить ее удалось только после того, как было принято решение просто *исключить* из списков проекты, выпущенные ранее определенного срока!

Классическая походовая стратегия, где игрок развивает города, нанимает в них армии и водит их в походы, ведет исследования, разведывает карту. Стратегия — в жанре фэнтези, а потому изучаются заклинания, а герои постепенно набираются опыта.

Классическая — и вместе с тем необычная. Heroes of Might & Magic сейчас гордятся тем, что им удалось — насилу-то, к четвертой части! — снабдить каждый отряд особым спецсвойством; бойцы в Age of Wonders обладали целой серией специфических характеристик, режимов атаки и защиты. Взаимоотношения между расами пошли даже дальше, чем в Master of Magic: в захваченном городе глубоко враждебной вам расы нельзя построить ни одного приличного отряда, кроме боевых машин, и необходим постоянный гарнизон, чтобы избежать бунта. А мнение расы о вас зависит от того, что вы для этой расы сделали: построили в их городе что-нибудь полезное — плюс, кровожадно подавили восстание — минус...

Города в первой Age of Wonders не строят, их даже увеличить нельзя; какой есть, таким и останется, разве что разрушить можно. И переселить в него другую расу. От размера города, кстати, зависит очень многое: отряды четвертого уровня можно строить только в самых больших городах, занимающих четыре клетки. Третьего — в тех, что занимают не менее трех, и так далее.

Изящные заклинания, позволяющие, например, вырастить на карте деревья, атакующие проходящих врагов. Гибкая система роста героя в уровнях.

И, наконец, сногсшибательное изобретение: одновременные ходы сторон. Все армии ходят одновременно, а не поочередно. Строго говоря, новинка не так уж нова: она присутствует во многих... космических стратегиях, начиная с древней VGA Planets. Но там, простите, глубокий космос, где нет дорог и перекрестков, а значит, нельзя никому дорогу заступить. Встретиться в межзвездном пространстве "по пути" невозможно. Или, по крайней мере, в невозможности этого легко убедить игрока. Ну а на дорогах армии неизбежно должны сталкиваться *в середине* пути. Обычно в этом усматривают некую проблему.

Разработчики с этой проблемой обошлись просто: они ее проигнорировали. Могут столкнуться, говорите? Ну и пес с ними. Кто первый встал, тот молодец. Правда, состязание в скорости с компьютером в пошаговой игре кое-кто может счесть экстравагантным упражнением, но...

Спрашивается, как же такая замечательная игра ухитрилась не стать хитом?

Если полистать вердикты тех времен, то первое, что мы там увидим, — это жалобы на графику. Но, между нами говоря, игровые журналисты чрезвычайно редко имеют образование художественного критика. А потому впечатление о графике — кроме, может быть, совсем уж вопиющих случаев — подгоняется под желательный результат. Я готов побиться о заклад на свою последнюю выходную шляпу, что графика Heroes of Might & Magic IV, будь она произведением начинающей конторы из Руритании, удостоилась бы от

журнального сообщества тыкания пальцем и громкого, презрительного "фи!". Однако из уважения к 3DO пришлось поискать и найти в ней повод для восхищения.

Кроме того, уже тогда было совершенно очевидно, что уж эти-то жалобы будут разработчиками во второй серии всесторонне удовлетворены. Потому что исправить графику — проще всего, и за последние годы разве что авторы Disciples не сумели ко второй части внести в этот аспект своей продукции существенные улучшения.

Разумеется, Triumph Studios не обманула ожиданий. Леса, поля и реки просто сияют яркими красками. Бойцы стали крупнее и симпатичнее. Кометы и прочие метеоры выписывают по экрану изысканные петли и осыпают окрестности искрами. Всеобщая радость и благорастворение! Честно говоря, даже я умилился. Карта понравилась мне на вид даже больше, чем в "Демиургах". А с "Героями" и сравнивать нечего.

Правда, тут сразу же хочется плеснуть деготку. Дело в том, что эти прелести несколько противоречат основной задаче карты: понятности. Я *до сих пор* не научился однозначно распознавать, проходимый ли передо мной участок или нет, и если проходимый, то в какой степени. Да, конечно, похлопав по карте указателем перемещения войск и изучив предлагаемые траектории отряда, я могу получить об этом некоторое представление. Но, признаться, хотелось бы, чтобы это было очевидным не только программе.

Одно радует: в бою такой проблемы нет. А то и повеситься недолго.

Жалобы на "тормоза" сейчас уже неактуальны. Требования к процессору на сегодняшний день особо серьезными не назовешь, да и памяти надо не бог весть сколько. А от видео не ждут и вовсе ничего.

Были жалобы на искусственный интеллект — но не написана еще та игра, которую не будут за него ругать. Высказывались вполне обоснованные претензии к подземельям, где можно было разжиться полезными вещичками: и монстры там себя вели как-то избыточно глупо, и вещички, в сущности, не так уж полезны. Но никто не мешал эти самые подземелья-руины игнорировать, словно их в природе не имеется.

А за что все-таки на самом деле ругали Age of Wonders? Походовых стратегий такого типа слишком мало, чтобы ими можно было разбрасываться из-за количества цветов на экране или высоковатых системных требований. Да и вообще, немного на свете стратегий не в реальном времени: как показал опыт, они плоховато поддаются клонированию. Фирме, у которой есть свободные программисты и художники, но не нашлось даже самого завалящего сценариста, проще лепить очередного "убийцу Starcraft".

В чем же дело?

Черепаховая болезнь

Я утверждаю, дамы и господа, что жанр походовых стратегий вот уже почти десять лет как страдает тяжким недугом. И с годами недуг усугубляется, отвращая от стратегий как новичков, так и преданных поклонников. Назовем эту эпидемию черепаховой болезнью.

Civilization блистательного Сида проходилась часа за четыре, за пять. Можно и быстрее, если карта соответствующая. Его же следующий проект — стратегия колонизации Америки, Colonization — была по-мейеровски оригинальна, изящна и интересна, но... средняя продолжительность партии составляла порядка 20-30 часов. И редкая птица долетала до середины Миссисипи!

На некоторое время Сид Мейер оставил труды на этом поприще, и выпавший меч подхватили господа из SirTech. Появились "мастера": Master of Orion и Master of Magic. Сделанные в лучших традициях Сида и вместе с тем укладывающиеся в разумное время. В четыре, шесть часов.

Второму Master of Orion шесть часов было "на один зуб".

Я еще помню времена, когда можно было скоротать вечерок за тремя-четырьмя партиями в Heroes of Might & Magic. Уже к третьей части сериала характерный срок прохождения утроился.

И что-то я очень сомневаюсь, что такое увеличение продолжительности вызвано пожеланиями клиентов. В стратегическом жанре, в отличие от приключенческо-ролевого, показатель "количество игровых часов" пока еще не стал приманкой для игрока.

Не скажу, что с черепаховой болезнью не борется *вообще* никто. Например, "Демиурги" оказались-таки приятным исключением. Но...

И вот по этому-то малоприятному показателю — длительности отдельной партии — Age of Wonders, увы, оказалась чуть ли не рекордсменом.



▲ Эффекты не просто показывают возможности, а создают настроение!



▲ Говорят, на севере люди страдают снежной слепотой. Как я теперь их понимаю!



▲ В большинстве сценариев стороны равноправны.



▲ Гномы охраняют древних идолов. Видимо, там, кроме идолов, что-нибудь ценное припрятано.



▲ В хранилище магии сама природа восстает против нас.

На первый взгляд заманчивая возможность штурмовать город сразу несколькими армиями на поверку привела к длиннейшим баталиям с десятками участников. Сами посудите: ведь если армии осаждают город с разных сторон, то с каждой стороны должно быть достаточно просторно. Если город этот — большой (а в игре крупные города и на карте занимают больше места), то...

Поместить всю эту толпу на одном экране — значит переходить к микроскопическим фигуркам или плоским значкам, что в наши времена кажется немыслимым. Следовательно, на поле боя придется сделать прокрутку. И немаленькую.

А теперь представьте себе, что враг приходит к вам тремя отрядами и начинает передвигать войска. Сперва двух из первого отряда, потом одного из второго, одного из третьего, еще одного из первого... Все это время камера дергается, как в припадке, силясь показать нам все, что происходит. А мы это оценить никак не можем: голова бы не закружилась от этих прыжков!

И это только полбеды. А беда — в том, что рост городов и строительство войск занимают много времени, ходят персонажи на короткую дистанцию, а карта — ого-го какая. Хорошо хоть, нам не пытаются показать все, что на этой карте происходит...

Мне искренне жаль бедняг разработчиков. Они получили целый веер разнообразных претензий. Но их задача стояла так: сквозь всю эту шелуху найти и исправить настоящую проблему: затянутость игры.

Что можно для этого сделать?

В первую очередь — ускорить баталии. В новой игре авторы не отказались от возможностей масштабных осад городов, но сделали их менее выгодными, усугубив различия между слабыми и сильными бойцами; тем самым разумнее оказывается вести на бой малое количество элитных воинов, а не толпы всякой мелюзги. Может быть, это решение и покажется спорным — ведь тем самым стратегия вроде бы упрощается, — но, право же, выигрыш во времени того стоит!

Несколько упростили процессы, которые раньше отнимали больше всего времени. Например, лечение: если отряд стоит несколько ходов в городе, чтобы восстановить утерянное здоровье, игру это не ускоряет. Сейчас он тоже должен лечиться, но есть мгновенно делающие это здания, да и штатные лекари работают скорее.

Еще одним величайшим тормозом игры были непокорные города. Ведь если для повиновения нужно держать гарнизон — то армия, захватившая его, дальше не пойдет. Ну а уничтожить город — остаться без долговременной прибыли. Устранить это — значило лишить игру важнейшей особенности, и на это не пошли. Но теперь бунтует меньше рас, а значит, ряд городов можно-таки уничтожить.

При штурме города теперь можно выбивать ворота не только тараном или катапультой, но и оружием простых бойцов. Кто не знал предыдущей части игры, может и не понять, в чем здесь причина для радости.

Однако учтите, что осадные машины ползают ме-е-едленно, и вся атакующая армия вынуждена была тащиться с той же скоростью. В те времена моей любимой расой были азраки: их боевые слоны умели ломать стены и не замедляли солдат. Это в моих глазах искупало любые недостатки.

Резюмирую: путем *минимальных* изменений идеи игру удалось ускорить по меньшей мере вдвое. Ура!

Дивный пестрый мир

Но хватит о недостатках, которых удалось избежать. Поговорим о достоинствах.

В стратегиях принято хвалить изобилие рас. Причем обычно хвалят абсолютно зря: разнообразие сторон исчерпывается их отрисовкой и минимальными "косметическими" изменениями характеристик. Здесь, к счастью, не так!

Если утверждается, что расы в игре *разные*, то выбор стороны должен *существенно* менять стратегию или хотя бы тактику. В противном случае мы имеем всего лишь разные картинки для одного и того же.

Известен относительно легкий способ добиться разнообразия стратегий: расы делятся на "быстрые", которые сильны в начале игры, и "медленные" — они сперва слабы, но потом получают очень мощные возможности. Примерно так был когда-то давно устроен баланс **Heroes of Might & Magic**. Так устроен он и в **Age of Wonders**.

Ну, а что до тактики — то здесь полное раздолье. Чуть ли не каждый род войск выше первого уровня дает совершенно особые тактические возможности. Куда там "**Героям**"!

Что особенно приятно — продуманы интересные взаимодействия способностей. Например, шаман орков может перехватывать контроль над животными. Понятно, что тем самым он попросту отбирает у противника волков и тому подобных тварей; интереснее, что на лошадь под всадником он тоже действует, но, поскольку сам наездник ему неподвластен, конный боец просто выключается из боя, будучи не в силах управлять своим животным!

Свойств, нарушающих баланс, я пока тоже не нашел. В первой части игры их хватало; особенно отличалось умение Life Stealing, делающее героя супертанком и потому обязательное при генерации предводителя, так что специальной заплаткой пришлось его ограничивать.

Зачем-то усилили роль менеджмента поселений. Не могу сказать, что я в восторге от этого нововведения. Честно говоря, до серьезной задачи — как в **"Мастерах"** — он не дотягивает, а времени отнимает теперь больше, чем раньше.

Совершенно неожиданно изменилась стратегия от введения "границ". Дело в том, что глобальные заклинания — а это, как известно, важнейшая часть почти любой фэнтези-стратегии — можно применять только на своей территории или в непосредственной близости от короля. Но... сам факт захвата города не так уж сильно влияет на рубежи. Надо еще строить в городах башню мага, а это дело очень долгое: за то





▲ Дракону незачем ждать, пока пешие ящеры вышибут ворота.



▲ Фростлинги предпочитают летать: не зависишь от территории, да и крепости брать проще. У них "авиация" составляет половину армии.

время, что строится башня, можно осилить штуки четыре других зданий. Наверное, их бы никто и не строил, и от глобальных чар пришлось бы, скрепя сердце, отказаться... но от тех же башен зависит и возможность строительства прочих зданий. Так что, хочешь не хочешь, а придется.

В совокупности с враждой между расами это приводит к тому, что вопрос "захватывать город или разрушать?" стоит вполне серьезно. Между нами говоря, часто ли вам приходилось задаваться этой дилеммой в других стратегиях? А ведь это очень сильно влияет на ход игры. Строительство необходимых бойцов вполне можно вести в двух-трех городах. Конечно, разрушенный город не будет давать доход, но ведь и проблем не создаст!

Правда, если мы организуем между собой и врагом широкую нейтральную полосу, лишенную поселений, то возникнет другая трудность: пока мы будем подводить подкрепления, противник успеет построить слишком сильные гарнизоны. Так что бездумно нажимать на кнопочку не получится.

В первой части игры возможности построить новый город не было вообще. И это вовсе не так дико, как может показаться: во-первых, готовые города делают игру быстрее, а во-вторых, чем больше свойств боя жестко задает сценарий, тем разнообразнее эти сценарии будут. В Age of Wonders II создавать поселение с нуля можно, но... не нужно. Все равно за то время, что оно вырастет до пристойного уровня, можно успеть трижды пересечь карту. И если наша битва не называется "Стояние на реке Угре", то лучше обходиться тем, что есть.

А вот по части заданий на миссию игра, увы, далеко позади "планеты всей". В наши дни сценарий с темой, отличающейся от "убей их всех!", — уже не роскошь, а жизненная необходимость. Обидно до слез, что авторы ею пренебрегли. Право же, достичь этого не так уж сложно. Хотя допускаю, что устройство искусственного интеллекта помешало.

И снова о "ролевых стратегиях"

Уже не раз и не два разные авторы пытались заявить жанр "ролевой стратегии". Под этим понимали, как правило, только одно: у отрядов растут характеристики.

На мой взгляд, идея немножко в другом. В ролевых играх, как настольных, так и компьютерных, элемент сражения занимает достаточно много места; но тактика боя там построена не на *перемещении сил*, а на *взаимодействии отдельных бойцов* и их уникальных возможностей. Предлагаю ролевой стратегией именовать такую игру, которая от ролевого жанра берет логику боя. И чем детальнее, чем разнообразнее эта логика, тем интереснее может получиться игра.



Вот этим-то и замечательна на самом деле Age of Wonders II. За это — а вовсе не за буйство красок — я с удовольствием поставлю игре высокий балл.

Кстати, одновременно с Age of Wonders появилась еще одна игра, которую тоже можно назвать ролевой стратегией. Но она идет к цели с другой стороны: позволяет сделать CRPG по-настоящему интеллектуальным развлечением. Я говорю о Neverwinter Nights. Но подробно о ней речь пойдет в другой статье.

Ну и с любимым развлечением — поднятием уровня персонажа — дела обстоят ничуть не хуже, чем в любой компьютерной ролевке по вашему выбору, за исключением разве что вышеупомянутой Neverwinter Nights. Вариантов карьеры героя немало. На новом уровне выбирается, какое преимущество ему добавить, и каждое из них может здорово повлиять на тактику боя.

Увы, компьютер далеко не на сто процентов использует возможности вверенных ему войск. Хотя ругать искусственный интеллект особо не за что: действует он не так уж плохо. Но только поиграв с живым человеком, осознаешь всю красоту тактики этой игры. Непременно попробуйте!

Итак?

Господа присяжные заседатели, я ходатайствую за безоговорочное оправдание Age of Wonders II. Да, игра далеко не безупречна. Да, много баллов она потеряет за интерфейс: за непонятную проходимость карты, за навязчивое сообщение *"Не все ваши войска сделали ход!"*, за то, что Esc в режиме города дает не возвращение к карте, а конец хода...

Но разнообразие тактического боя, возможность воевать "не числом, а умением", обилие новых и свежих идей с лихвой это искупает. Да, едва ли игра всерьез угрожает популярности Heroes of Might & Magic: она находится в другой "экологической нише", требует более серьезного и вдумчивого подхода. В век "сверхоблегченных" игр приятно встретить проект, сочетающий вдумчивость былых времен с графикой времен новейших.

И наконец — Age of Wonders II возрождает-таки традиции древнего, но не забытого Master of Magic, и во многом превосходит своего славного предка. А о первой Age of Wonders забудем. Бог с нею. ■

Дождались?

Age of Wonders II — несомненный шедевр тактического боя и сильная заявка на возрождение ролевых стратегий.

90% Оправданность ожиданий

Геймплей	9.0
Графика	9.0
Звук и музыка	7.0
Интерфейс и управление	5.0
Новизна	8.0

Рейтинг "Мании" 8.5

Псмит (psmith@gfns.net)

Neverwinter Nights

Жанр:	RPG
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	Bioware
Похожесть:	Baldur's Gate, Forgotten Realms Unlimited Adventures
Необходимо:	CPU 450MHz, 96Mb, 16Mb 3D уск.
Желательно:	CPU 800MHz, 128Mb, 64Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Три
Сайт игры:	http://nwn.bioware.com

— При стрельбе ты стоишь слишком [illegible] Ольбен! [illegible] глазам побл[illegible] ется, мы отвле[illegible] на себя? Чтобы [illegible] бя добрались?

[illegible] вы [illegible] с ним, он не сможет [illegible] остаться невредимым?

[illegible] лом оценить противника. И расстояние до него. Будь на их месте настоящие бойцы...

Необходимое вступление

Как правило, говоря о ролевой игре, обсуждают сюжетные ходы, диалоги и Ее Величество Графику. Если вы ожидаете того же и от меня — увы.

Во-первых, редко, очень редко в ролевой игре встречается хоть какое-нибудь новаторство. Might & Magic IX ничем — кроме сюжета и графики — принципиально не отличается от Might & Magic I. А в Neverwinter Nights достаточно особенностей, которые выделяют ее изо всех существующих на сегодняшний день игр. Ими мы и займемся.

А вторую причину невнимания к сюжету игры мы раскроем чуть попозже. Она вытекает из этих новшеств.

Сразу скажем обо всем, что в этой игре обычно. Это — классическая ролевая игра в реальном времени, с трехмерной графикой. Вид — от третьего лица. Диалоги — с выбором реплик.

Это вы видели везде. Перейдем к тому, чего ни вы, ни я доселе не видели.

Не числом, но умением

Помнится, когда я издевался над эпохальной игрой Pool of Radiance, на диске нашего журнала меня упрекали в том, что я не оценил красоты тамошних "тактических сражений". Теперь все желающие могут увидеть, что такое тактика сражений в ролевом жанре на самом деле.

Скажу сразу: у Neverwinter Nights еще немало интересных и даже уникальных черт. Но начну я с этой. Потому что даже те, кто воспользуется ею только лишь как классической компьютерной ролевкой, смогут оценить и прочувствовать тактическую сторону игры.

Настольно-ролевые игры неплохо развили искусство боя малых групп. Сражение высокоуровневых персонажей, по идее, не имеет ничего общего с тем, что предлагает нам большинство компьютерных стратегий: у каждого героя не одно, не два, не пять возможных действий. Даже "обычные" воины, и те наделены довольно богатым арсеналом спецприемов. Но когда игроки и мастер собираются за столом, они часто пренебрегают расчетом маневров персонажей (хотя книги прямо предписывают пользоваться планом битвы и фигурками бойцов).

В компьютере отыгрыш маневров как бы сам собой разумеется. Осталось совместить одно с другим.

Как ни странно, Neverwinter Nights — первая игра в своем жанре, которая этого достигла.

Раунд боя — тот отрезок времени, за который можно совершить действие, — длится, по правилам третьей редакции D&D, шесть секунд. Этого времени как раз хватает, чтобы решить, что делать, и исполнить решение. На отдачу команды уходит от полсекунды (на самые простые ходы) до двух-трех секунд. Не расслабишься, но и подумать время остается.

Мы руководим одним-единственным героем. У него могут, конечно, быть спутники — управляемые компьютером или человеком — но они думают самостоятельно, без нашей помощи. Поэтому раунда как раз хватает.

А выбирать есть из чего. Даже в самом начале, когда наш альтер эго еще почти ничему не научился. Что уж говорить о более высоких уровнях, когда маги владеют множеством заклятий, а воины знают немало приемов!



▲ **При генерации персонажа можно выбрать любой уровень детализации: от готового героя до полной настройки всех его умений.**

Но много вариантов действия — это только часть необходимого. Мы знаем немало игр, где формально выбор широк, а фактически очевиден: одна-две возможности намного сильнее и эффективнее остальных. Здесь, к счастью, не так.

В Neverwinter Nights можно сражаться почти так же, как в настольном приключении — только в режиме реального времени и видя перед собой поле боя. Здесь работает все: засады и разведка, строй и обходной маневр.

В играх класса Might & Magic группу героев можно рассматривать как единую боевую машину, каждый ход плюющуюся несколькими заклинаниями и наносящую пару ударов мечами. В Neverwinter Nights душа тактики — маневр. Занять правильную позицию, вовремя сместиться, зайти за спину, перекрыть проход, оказаться поближе к целителю — вот о чем должен думать игрок. При удачном расположении воин может занять глухую оборону, пока его спутники, будучи в безопасности, уничтожают противников и лечат его раны. При заблаговременном выступлении вор может лишить вражеских магов возможности применять чары на несколько раундов — понадеявшись, что товарищи подавят вражеских бойцов быстрее, нежели те развернутся и изрубят его в куски.

Уже давным-давно говорят о "ролевой стратегии" — игре, в которой совместятся черты обоих жанров. Но до недавнего времени, будем честны, эти попытки оставались безуспешными. Порой игры оказывались удачными, но ни одна из них — даже звездный Jagged Alliance — не реализовала в полной мере тактики "ролевого" боя.

Уже за одно это Neverwinter Nights заслуживает высших баллов в рейтинге. А ведь это — еще только начало.



▲ **Радуга-дуга — не помеха нашему товарищу. Это потому, что здесь запрещена драка внутри группы.**



▲ **Юная друидка уже на первом уровне может призвать волка или медведя. Эта предпочла барсука...**

Кто мешал выдумать непромокаемый порох?

С давних времен считалось, что "настольные" правила не могут быть перенесены в компьютер. Однако причина тому крылась не в каких-то объективных законах мироздания, а в том простом факте, что господствовавшая в те времена система AD&D... не являлась системой.

Правила AD&D собирались "с миру по нитке". Делалось это обычно так. Кто-то заметил, что интересно будет реализовать такую-то идею. Или что в какой-то ситуации игра выглядит откровенно нереалистичной. И этот кто-то просто добавлял новое правило к остальным. Совершенно не заботясь о том, как оно будет взаимодействовать со старыми. "Система" не оставляла возможности описать такие взаимодействия.

Более того: огромное множество правил лежало неиспользуемыми просто потому, что, хотя они никому не нужны, выбросить их рука не подымалась. Так, например, один из авторов AD&D испытывал, похоже, какое-то нездоровое пристрастие к стеклу; если заклинание могло что-нибудь делать со стеклом (скажем, разбить его) – оно резко повышалось в уровне. Надо ли говорить, что заставить игрока по доброй воле пользоваться "стеклянными" заклинаниями мало кому удавалось?

В третьей редакции правил D&D все это в корне изменилось. В первую очередь, она стала действительно *системой*: безо всякого труда по ней можно понять, как взаимодействуют между собой любые правила. Более того, добавляя новую возможность, вы — если сделаете все как положено — *автоматически* опишете ее связь с остальными. И вам не придется гадать, отменяет ли ее заклинание разрушения магии и дает ли она противнику возможность свободной атаки.

Однако компьютерные разработчики не сразу осознали открывшиеся перед ними новые возможности. И потому, наверное, Pool of Radiance (если помните, его заявляли как "первую игру по третьей редакции D&D") был сделан по старому образцу: мол, упомянем несколько знакомых слов, и пусть игроки подавятся. Я не преувеличу, если скажу, что для знатоков настольной системы (а их, между прочим, в мире насчитывается не один миллион) такой "подарок" выглядел откровенным издевательством.

Таким образом, первая игра по D&D-3 вышла только что. Мы ее сейчас обсуждаем.

Конечно, в Neverwinter Nights тоже пришлось ввести кое-какие поправки по сравнению с оригиналом правил. Но у этих изменений есть огромное, важнейшее преимущество по сравнению с таковыми в **Baldur's Gate**, **Planescape: Torment** или **Pool of Radiance**. А именно: *их можно перенести обратно.*

Да-да. Настольные игры немало дали компьютерным, но впервые в истории *компьютерные* игры могут чему-то поучить своих старших братьев. Я уже слышал обсуждения вопроса, не стоит ли ввести в приключения D&D новые способности из **Neverwinter Nights**. Поверьте мне, если такие вещи говорит серьезный игрок — то это величайшая похвала, которую можно сделать компьютерной ролевой игре.

Ведь до сих пор разработчики — с лицензиями и без — так и не достигли особых успехов в деле привлечения на свою сторону тех самых миллионов любителей D&D, GURPS и других настольных систем. Это может показаться странным — в России еще многие верят в то, что живые ролевые игры "устарели" и "проигрывают конкуренцию компьютерным" — но на самом деле популярность даже вполне достойных продуктов, вроде той же Baldur's Gate, среди этих любителей так и не стала достаточно высокой. И это сильно огорчает издателей.

Конечно, не в последнюю очередь причина в том, что эту аудиторию больше интересуют не знакомые словечки, а возможность кооперации с другими игроками. Вероятно, именно поэтому, согласно исследованиям двухлетней давности, ролевики предпочитают упомянутым играм.... Diablo.

Маленький онлайн

Неуклюжее буквосочетание MMORPG для читателей игровой прессы уже давно стало привычным. Обычно его переводят как "многопользовательская ролевая игра в онлайне". Но при этом остается непереведенной первая *M — massively*. Точнее это звучало бы так: "очень многопользовательская игра".

Так вот, **Neverwinter Nights** — в первую очередь *MORPG*. Без первой "М".

Уже в **Baldur's Gate** было что-то вроде многопользовательского режима. Но, откровенно говоря, ходить по миру Forgotten Realms вдвоем было довольно скучно. Чтобы сделать жизнь наполненной, едва хватало управления всей развеселой компанией собранных персонажей; одиночке делать было особенно нечего.

Не то в Neverwinter Nights. Там самый смак ощущается именно тогда, когда ходишь по миру вместе с живыми соратниками.

Вообще-то D&D — игра командная. Она изначально рассчитана на то, что персонажи не будут странствовать в одиночку, по крайней мере, основную часть времени. Конечно, игрок в Neverwinter Nights всегда имеет возможность нанять специалистов — взломщиков, целителей и прочих — но гораздо интереснее ходить настоящей группой. И для этого есть все необходимое. По локальной ли сети или Интернету — игра не слишком требовательна к качеству сетевого оборудования и связи.

Но Neverwinter Nights отнюдь не предназначена для больших серверов вроде "шардов" Ultima Online, где мир постоянно живет собственной жизнью и тысячи игроков наращивают силы и охотятся на чудищ. Нет, основа Neverwinter Nights — *сюжетная* игра. Ради какой-то конкретной цели герои скитаются по миру. А потому незачем делать возможной игру тысяч. Одной миссией — пусть даже важнейшей — занимаются единицы, в крайнем случае десятки.

Если кто-то считает это недостатком — позвольте напомнить, что в упомянутой Ultima Online и ее главном конкуренте





Новый уровень можно выбрать в любом классе, а не только в том, с которого начинали. Это — фирменная особенность третьей редакции D&D.

Everquest игроки серьезно страдают от отсутствия сюжетной основы. Там долгие дни игрок взращивает своего персонажа, чтобы он добился звания гроссмейстера (grandmaster) в шести или семи навыках либо достиг вожделенного верхнего уровня, чтобы потом задаться вопросом: и чем теперь заняться? Нет, в MMORPG тоже можно внедрить сюжет — теоретически. Однако пока что никому это не удалось. Разве что в самом общем виде.

Бесконечная история

Вероятно, скоро кто-нибудь скажет вам, что прошел Neverwinter Nights.

Не верьте ему.

Это невозможно.

Этот человек прошел всего-навсего стартовую кампанию, прилагающуюся к Neverwinter Nights. И думает в ослеплении своем, что это и есть игра. А между тем кампания там довольно стандартная, и предназначена больше для демонстрации возможностей Neverwinter Nights, чем для отдельной продажи. История с нарочито плоским сюжетом ("Городу угрожает чума. Чтобы спасти его, нужно поймать несколько монстров, из которых приготовят лекарство" — такой сюжетной завязки постеснялся бы даже Ник Перумов) не претендует на то, чтобы остаться единственным и главным режимом игры. Напротив, авторы надеются — и не без оснований — что кампании к Neverwinter Nights будут плодиться, как дрозофилы, и что уже через несколько месяцев в вашем распоряжении будут десятки сценариев, сделанных игроками на добровольных началах.

Neverwinter Nights — не только и не столько игра, сколько конструктор новых миров и сюжетов. И в этом-то она не знает себе равных.

Вы можете удивиться: что в этом такого особенного? В конце концов, и к Arcanum, и к Morrowind прилагаются редакторы, где все желающие могут проявить себя и доказать, что в сюжетах они разбираются лучше разработчиков.

Так-то оно так, но с редактором Arcanum никогда не сделать ничего, кроме продолжения Arcanum. И с Morrowind — то же самое. В этих играх решительно все предназначено для исходного сюжета. Вы можете его чуть-чуть развить — и только.

А вот Neverwinter Nights, по сути дела, никакого сюжета не навязывает. И мира — тоже: хотя формально игра сделана по миру Forgotten Realms, фактически она основана только на базовых правилах D&D. И ничто не мешает воплотить в ней почти любой фэнтези-сюжет.

Сюжетов этих, между прочим, накопилось множество. Несколько лет назад деятели, выпускающие настольные приключения, с удивлением заметили, что любительское творчество по многим параметрам превосходит официальное. И что сами игроки его сплошь и рядом предпочитают. Давно создана сеть обмена такими приключениями — RPGA, даже в России имеется ее отделение.

Еще во времена D&D-приключений серии Goldbox появилась первая игра-конструктор: Forgotten Realms Unlimited Adventures, или сокращенно FRUA. Для нее было написано много десятков модулей с новыми историями. Эта игра тоже эксплуатировала тот же мир Forgotten Realms, правда, правила были еще старыми. Авторы сценариев могли добавлять туда монстров по собственному вкусу; впрочем, вариативность была невысокой, поскольку классов и способностей в той игре имелось всего ничего.

Так значит, ничего принципиально нового в этом отношении Neverwinter Nights не предоставляет?

Это было бы чересчур поспешным выводом. Не говоря уже о возможностях редактирования сюжета, карты и т.п. — а по этим параметрам Neverwinter Nights на три головы перерастает своего почтенного предка — у нее есть еще одна особенность, которой не видел доселе никто и никогда!



Закажите мне беседу с демиургом

И вот она, главная новинка игры.

Чего больше всего не хватает в компьютерной игре тому, кто познал прелесть игры живой? Импровизации. Возможности придумать совсем новый ход сюжета, новую реплику в беседе и тому подобное.

Почему этого не делают — тоже понятно. Искусственный интеллект пока что не научился заменять живого ведущего, и в ближайшую пятилетку, я полагаю, не научится.

Bioware сделала ход конем. Она разрешила... участие в игре живого ведущего. Который волен вселиться в любого персонажа, кроме тех, что ведутся игроками, — от мусорщика до короля, от коровы на лугу до дракона. Поговорить за него с героями, может быть, подружиться или поссориться, по ходу изменить планы других существ... При этом ведущему не придется (как пришлось бы в живом приключении) заботиться о действиях рядовых гоблинов или великанов: те как сражались с

Подумать только, что это море огня — заклинание всего-навсего первого круга...



Любители настольной механики могут даже увидеть, что именно выпало на кубиках. В нижней панели — полный расчет...



▲ В эти костры иногда стоит носить тела умерших от чумы... Интересно, что нам за это ничего дурного не будет.



▲ Наемнику стоит разъяснить избранную тактику. Хафлинг Томи — полезнейший спутник для всех, кто не умеет сам вскрывать замки.

героями, так и будут сражаться без хлопот со стороны мастера.

Тем, кто не знаком с живыми играми, трудно оценить всю революционность такого нововведения. Представьте себе, что в симуляторе футбола вы лично бьете ногой (а не курсором мыши и не джойстиком) по мячу. Вот примерно такого масштаба новинку предлагает нам **Neverwinter Nights**.

В представлении разработчиков сообщество любителей игры выглядит примерно так. Персонажи собираются в онлайн-таверне. Там сидят и новички, и опытные "зубры", прошедшие много кампаний. Герольды объявляют:

— Королю Азуну V требуются герои! Оплата такая-то! Задание: избавить селение от шайки разбойников!

Бывалые вояки кривят рты: это — задачка для еле оперившихся новобранцев. Молодежь опасливо расспрашивает: что за разбойники, откуда. Наконец группа волонтеров выходит за герольдом, а там уже следующий глашатай призывает бойцов поопытнее...

Те же, кто последовал приглашению, попадают прямиком в приключение. Его ведущий — это он выкликал через герольда королевские обещания — разъясняет им детали задачи и исчезает. После чего следит за ними невидимый, готовый вселиться в наблюдательного пастуха-информатора или в вожака бандитов.

После приключения герои возвращаются в таверну — с новым опытом, деньгами, волшебными предметами.

Со временем они разживаются все новыми преимуществами, которые сохраняются при них из приключения в приключение. Персонажи хранятся либо на сервере, либо на собственном компьютере. Возможны оба варианта; но игрок должен быть готов к тому, что по подозрению в возможном жульничестве *"домашних"* героев пустят не всюду.

Между прочим, немало "настольных" игроков мечтало, чтобы их герои могли свободно ходить от одного ведущего к другому. Обычно с этим бывали проблемы, и только недавно их *попытались* разрешить. Здесь это устраивается запросто.

Можно организовать и соревнование. Что будет, если две группы авантюристов выяснят в тактическом бою, кто из них сильнее? Причем интереснее выяснять это не на арене, а в большом лесу или подземелье. Дабы разведчики имели шанс проявить себя.

Третье колесо велосипеда

Что меня слегка разочаровало — это обилие средств для спасения героев. Чтобы их было труднее убить и легче воскресить. Такой подход кажется мне чуждым духу классического D&D. Впрочем, понять разработчиков можно, а средства эти, к счастью, можно в конкретном сценарии и запретить...

Например, мало того, что герой может немедленно возродиться после смерти, словно в какой-то, свят-свят-свят, **Ultima Online**; он еще и практически ничего не теряет при этом. И волен выбирать — возродиться на месте гибели или в храме! Это что ж такое получается?! Надеюсь, авторы приключений будут регулярно отменять это. В D&D и так более чем достаточно способов для оживления. Долой короткие штанишки!

Особое восхищение вызывает камешек, который бесплатно телепортирует в храм и за гроши возвращает на место, с которого ты телепортировался. Впрочем, я понимаю, зачем это было сделано.

Ведь в настольной игре персонажи просто говорят ведущему: "Мы возвращаемся в город". И, если в пути их не тронут злые хулиганы, этим отыгрыш пути и исчерпывается. А здесь бродить по подземельям в реальном времени было бы довольно-такки занудно. Но все же телепортация по двадцать раз на дню, что ни говори, отдает пошлостью.

А ограничения на схватки между персонажами! С одной стороны, кажется логичным, что в некоторых приключениях герои из одной группы драться друг с другом не должны. С другой... запрет на нанесение повреждений однопартийцам приводит к возможности колдовать огненный шар прямо на голову своим воинам. А это уж разврат, понимаете ли. И тактику портит очень ощутимо.

О второстепенном

Скажите: мир перевернется, если я ни слова больше не скажу о графике? На всякий случай не буду рисковать.

Графика не вселяет отвращения, но и не наполняет сердце восторгом. Да, она выполнена в честных трех измерениях; камера свободно вращается и приближается почти на любое расстояние, но никто все равно этим обычно не пользуется: панорамный обзор куда удобнее. На мой взгляд, краски тускловаты и придают городишку **Neverwinter** нечто **Fallout**'овское.

Анимация вполне нормальная, иногда даже интересная. Такого позорища, как трясущие ягодицами орки из **Pool of Radiance**, тут не встретишь. Симпатичная музыка.

Интерфейс... скорее спорный, нежели удобный. Разработчики решили оформить меню в виде фрактала: от цели разбегается веер пиктограмм, вокруг каждой из них — еще веер... Впрочем, наличие панели быстрых действий — весьма свободно настраиваемой — искупает все эти недостатки.

ххх

Кто-то, наверное, больше всего ждал **Morrowind**. Кто-то — **Heroes of Might & Magic IV**. Я разделял чувства и тех, и других, но самые большие надежды возлагал на **Neverwinter Nights**. И был, что характерно, совершенно прав.

Вот закончу руководство по игре — и займусь делом. Пора сценарии к ней писать. У меня где-то завалялась пара десятков текстов... ■

Дождались?

Первой и пока единственной игры, воплотившей мечту любителей настольных ролевок. После Neverwinter Nights будет стыдно выпускать подделки под ролевые игры!

95% Оправданность ожиданий

Геймплей	10.0
Графика	8.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	9.0
Новизна	10.0

Рейтинг "Мании" 9.5



Армен Есаулов
(undead@igromania.ru)

Grand Prix 4

Жанр:	Автосимулятор
Издатель:	Infogrames Entertainment
Разработчик:	Simergy
Похожесть:	F1 2002
Необходимо:	CPU 400MHz, 64 Mb, Riva TNT2
Желательно:	CPU 750MHz, 128 Mb, GeForce 2 Pro
Мультиплеер:	Локальная сеть, hot-seat
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.grandprixgames.com

Джефф Крэммонд — с этим именем ассоциируется мир ревущих моторов "Формулы-1" в игровой индустрии. Начав свою карьеру программиста еще на английской "оборонке", он потряс любителей высоких скоростей в далеком 1992 году. Именно в 92-м F1 Grand Prix была портирована на PC, положив начало великолепной серии Grand Prix — самому серьезному симулятору "Формулы-1".

Путь к славе

Разработкой игр Джефф начал заниматься еще в 1981 году. Тогда он вряд ли представлял себе, что мир "Формулы-1" затянет его настолько сильно. Игровое прошлое Джеффа началось с выпуска **Super Invaders**, аркады для BBC. Затем последовал авиасимулятор с простым, как дважды два, названием — **Aviator**. К гоночной тематике Джефф приступил лишь в 1984 году, сделав **REVS** для BBC и C64. Именно **REVS** можно назвать первым автосимулятором с тщательно проработанной физической моделью. Такому результату сильно способствовало знакомство Джеффа с коллегой по работе — **Дэвидом Хантом**. Брат Дэвида — Джеймс — в то время как раз выступал в британской "Формуле-3". А раз так — Джефф мог получать все данные телеметрии от настоящей гоночной команды. К чему это привело, мы уже знаем — у **REVS** появилось множество поклонников среди любителей "серьезных" гонок. В 1986 году Джефф немного отвлекся от "болидной" тематики — на свет появилась стратегия для C64, Amiga и ST — **The Sentinel**. Игра успеха не имела, и в 1989 Крэммонд написал **Stunt Car Racer**. Геймерам предлагалось отправлять свои авто в полет с различных рамп и горок, совершая в воздухе немыслимые акробатические па.

Настоящий успех пришел к сэру Крэммонду в 1991 году, когда он создал **F1 Grand Prix** для Amiga и ST. За основу первого **GP** был взят сезон 1991 года, а данными телеметрии на этот раз поделилась команда Footwork F1. Игра имела бешеный успех на Amiga, поэтому тут же было решено портировать ее на PC. Что и было сделано через год — вслед за Amiga **GP** производит настоящий фурор и на PC. Естественно, ребятам из **MicroProse** нужно было идти дальше. А главное — они хотели этого. Хотел этого и Джефф. На **Grand Prix 2** ушло почти четыре года. И вновь фурор. Уже никто не спорит, что серия **Grand Prix** — эталонный симулятор королевских гонок. Новички с восхищением смотрят на бессменного лидера, старожилы наматывают километраж и пускают слюни в ожидании следующей серии. Через несколько лет их ожидания были вознаграждены выходом **Grand Prix 3**. Странно, но ярые поклонники **GP** вдруг обрушиваются на разработчиков с критикой — мол, мы столько ждали, а взамен получили так мало?! Действительно, несмотря на общий рывок вперед, кардинально новых решений в **GP3** было маловато — от Джеффа хотели большего. Чтобы на время успокоить бушующую толпу, разработчики принимают решение по-быстрому выпустить дополнение к **GP3** в виде сезона 2000 года. А пока суд да дело, игроманов постепенно начинают подкармливать слухами о **Grand Prix 4**. Проглотив наживку, фанаты действительно успокоились и вновь принялись терпеливо ждать... чуда.

Чудеса на виражах

И чудо произошло. Пусть и маленькое, но чудо. В конце концов, в бескрайнем мире первой "Формулы" пределов совершенству нет. Что бы ни сотворила команда Джеффа — фанатам **GP** всегда будет мало. Но обо всем по порядку.

За основу **Grand Prix 4** был взят чемпионат 2001 года. Вы спросите: "А почему не 2002, как у конкурентов из **EA** с их **F1 2002**?" Отвечаю: кредо разработчиков **GP** — воссоздавать реальные чемпионаты до мельчайших подробностей. Согласитесь, на это нужно время, и немалое. По большому счету, серия **GP** всегда "запаздывала" на годик-другой. Итак, перед нами 11 команд, 22 пилота и 17 возможных гран-при чемпионата 2001. По каждому пилоту и команде доступна подробная информация: краткая биография, количество побед, поулов, чемпионских титулов и так далее. По трассам также существует ряд исторических справок и просто фактов: когда проводился первый гран-при, протяженность в милях, кто побеждал в последнем сезоне, лучшее время на круге во время квалификации и гонки, абсолютный рекорд трассы, названия всех поворотов, шикан, изломов и прямых с указанием оптимальной скорости прохождения и еще куча всяких сведений. Одним словом — традиции **GP** живут и процветают. Благодаря тесному сотрудничеству с командой **Arrows** разработчикам удалось добиться полного соответствия действительности. Расстановка сил в чемпионате также детально проработана. Так что, как бы гениально вы ни настраивали свой болид, на скромной Minardi вы никогда не будете быстрее жеребца Ferrari, да и горячий колумбиец Хуан Пабло Монтойя вряд ли так просто расправится с прагматичным Михаэлем Шумахером.



▲ Михаэль притирает Ральфа: "Извини, братишка".



▲ Вот это я понимаю, вот это красота! Браво!

Раз уж я упомянул такой принципиальный момент игры, как настройки, то давайте обратимся к GPAEDIA. Именно так называется энциклопедия начинающего инженера в мире виртуальной "Формулы-1". Составлена она не без помощи все тех же ребят из Arrows. В частности, инженер Марк Хемсворт доступным языком расскажет, как лучше всего настроить машину под ту или иную трассу, какой тип резины выбрать, как спланировать стратегию питстопов, и так далее. После внимательного просмотра этого видеокурса и нескольких часов упражнений вы без проблем сможете подстраивать амортизаторы, рессоры, дифференциал, изменять углы наклона антикрыльев и баланс тормозов, добавлять седьмую передачу и вообще начнете творить чудеса. Помимо видео, в GPAEDIA полным-полно текстовых комментариев, так что не составит труда разобраться в большинстве технических деталей. Если же ковыряться в настройках вам попросту лень, можете воспользоваться уже готовыми наработками. Есть дождь уже идет, но только над некоторыми частями трассы. Стоит ли поставить сухой тип резины, рискуя вылететь на мокрой части трассы, но зато имея солидное преимущество на сухой? Или лучше обезопасить себя, поставив промежуточный комплект резины? Эти вопросы наверняка не раз будут мучить пытливый ум гонщика.

Ценители прекрасного

Какой аспект игры сразу же приходит на ум, если хотя бы одним глазом взглянуть на скриншоты Grand Prix 4? Правильно, графика. Серия GP наконец-то лишилась альтернативного 2,5D режима для обладателей средненьких компьютеров — теперь только чистое 3D. Еще один вопрос: что видит игрок в GP на экране чаще всего? Снова верно — болиды. А раз так, то разработчики подошли к этому вопросу с полной серьезностью. Чертовски красиво подошли, скажу я вам! Каждый болид, как и в реальной жизни, — настоящее произведение искусства. Все проработами, а трибуны — вообще сплошное сборище пикселей. С другой стороны — кого вы там собрались рассматривать на скорости 300 км/час? А если еще и в дождь... Кстати, в GP4 наконец-то появилась еще одна камера — из глаз пилота. Нет, по сути, она была и раньше, не было лишь одной детали. Но зато какой! — шлема на голове. Представьте ситуацию: дождь, капли падают на открывающийся козырек шлема, и на огромной скорости поток воздуха рассекает капли в противоположные стороны. Добавьте к этому шлейф брызг из-под идущего впереди болида, и вот вам полное ощущение присутствия там, на трассе. Хотите пример наворотов в жаркую солнечную погоду? Пожалуйста. Порадуйтесь парниковому эффекту от раскаленного асфальта. Виден он, как и положено, только при просмотре гонки с телевизионной камеры и на длинных прямых. Возвращаясь к дождевым условиям, скажу, что на упомянутой телевизионной камере многочисленные капли дождя также присутствуют. А тени, ох уж эти тени... Постойте, но заехать в боксы, но об этом мы и так знаем, без сигнала "сверху". Хотя послушать поздравления после удачной гонки все же приятно.

Ближе к делу

Обзорный курс завершен, давайте перейдем к аналитическому сравнению GP4 с предшественником. Начну с грустного — с модели повреждений. Я, конечно, понимаю нацеленность разработчиков на массы, Джефф наверняка хочет завлечь в свои сети стаю гонщиков-новичков... Но пилоты-реалисты вроде меня ждали куда более жестокой, беспощадной к ошибкам пилота физики. А вместо этого мы все еще можем вдоволь поскрести колесом ограждения на небольшой скорости, не получив при этом прокол. Нам разрешают безнаказанно выталкивать соперников на гравий. Кстати, о наказаниях. Порадовало наличие долгожданного фальстарта. Правда, радоваться пришлось недолго — наказывают черным флагом, который всего лишь на несколько секунд ограничивает скорость болида. Возможно, когда-ни-



▲ Питстоп в исполнении механиков Arrows. Главное — слаженность, быстрота и точность действий.



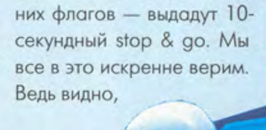
▲ Попытка обгона по внутренней траектории. На узких улочках Монако это заканчивается трагично.

настройки как для "сухих" квалификаций и гонок, так и для дождевых условий. Хотя, например, выбор резины в дождевых условиях я бы всегда делал самостоятельно — и вот почему.

Перед каждой гонкой вам показывают приблизительный прогноз погоды на ближайшие два часа. И если во время старта дождь может и не идти, то далеко не факт, что через пять минут небо не разразится настоящим ливнем. Так что же делать? Рискнуть и поставить дождевую резину? А вдруг дождь не начнется так скоро? Ведь на сухой трассе на дождевой резине можно потерять до нескольких секунд за круг! С другой стороны — если дождь все же пойдет непосредственно после старта, можно выиграть около полуминуты на заезде соперников в боксы. Или представим другую ситуацию — когда но до последних мелочей, прослеживаются даже самые мизерные различия между конструкторскими находками команд, четко видны аэродинамические решения. Завораживающее зрелище — смотреть на проносящийся мимо болид, в котором отражается все вокруг: и другие машины, и деревья, и лучи солнца!

Но, как говорится, не болидом единым. Живописную картину дополняют сами трассы в окружении деревьев, болельщиков с фотокамерами и флагами, комиссаров, огромных видеомониторов и подъемных кранов. Одно плохо — на фоне болидов все это выглядит несколько бледно. Деревья при приближении становятся плоски- что это я вам все расписываю? Взгляните лучше на скриншоты!

Посмотрели? Тогда давайте поговорим о том, что не отобразить на бумаге, — о звуках. Все звуки болидов в GP4 были записаны заново. Рычит болид как положено. По крайней мере, Arrows 2001 года звучал, скорее всего, именно так. Помимо обновленных звуков, в игру наконец-то добавили радиопереговоры с боксами. В общем-то, можно обойтись и без них — никакой полезной смысловой нагрузки они не несут. Ну повредили мы передний спойлер и нам нужбудь, с появлением машины безопасности, прогревочного круга и прочих атрибутов настоящей "Формулы" разработчики всерьез пересмотрят систему наказаний. И за редкое срезание шикан без обгона другого болида нас не будут притормаживать, за фальстарт будут ставить на последнее место в пелотоне и проводить рестарт, а за игнорирование синих флагов — выдадут 10-секундный stop & go. Мы все в это искренне верим. Ведь видно,





▲ Нет, это не дефект полиграфии. Это Мику "вежливо" потеснили в дождевом Спа.



▲ "Красный барон" неудержим в проливной дождь.

что Джефф и команда стараются вовсю. Например, обломки спойлера (именно обломки, а не один монолитный кусок) и оторванные колеса — теперь не "прозрачные объекты", сквозь которые можно спокойно проехать. Они инертны и резво отскакивают от болидов и ограждений. Даже слишком резво: достаточно странно смотрится прыгающее на месте колесо.

Далее, в GP4 реализованы такие технические детали, как "лонч контроль" и "трэкшн контроль". И если с первым все ясно (отвечает за беспроблемное включение первой передачи), то на втором стоит остановиться подробнее. Говоря понятным языком — речь пойдет об антипробуксовочной системе. Для новичков эта система просто-таки находка — гладкий старт, плавный выход из поворотов, машина ведет себя, как приклеенная к трассе. Профи же, скорее всего, от нее откажутся. По крайней мере, в сухих условиях. Из собственного опыта скажу, что использовать "трэкшн контроль" в ливень не помешает даже матерым пилотам.

Едем дальше. Механики в боксах чудодейственным образом ожили. Квалификация. Вот мы стоим в боксах, вот нас опускают на асфальт, механик смотрит, нет ли возвращающихся в боксы машин, дает нам разрешение на выезд, и мы медленно выруливаем на питлайн. Питстоп в гонке также изменился: механики с молниеносной скоростью меняют резину (и антикрылья, если надо), заливают топливо, протирают шлем — все в движении. Удивило одно — все механики на одно лицо. Видимо, времени на возню с фотографиями у разработчиков не было, поэтому решили нарисовать одного парня с даунообразной внешностью — будет и механиком, и комиссаром, и папой римским, если надо.

Из небольших, но не менее приятных нововведений следует отметить появление такого режима игры, как "быстрый круг". Теперь, чтобы потренироваться с заготовленными настройками на той или иной трассе, не нужно будет каждый раз выезжать из боксов, проходить лишний круг и только потом уходить на быстрый круг. Машину ставят перед последним поворотом (на достаточном расстоянии от прямой старт-финиш), после чего мы начинаем разгон и тут же уходим на быстрый круг. Вообще, говоря о режимах игры, не могу не бросить камень в огород Крэммонда. Вот уже какой год мы ждем возможности игры по Интернету, а в ответ получаем все ту же игру по сети (дурацкий hot-seat я вообще в расчет не беру). Обидно, ведь конкуренты-то не спят и вовсю окучивают этот важный момент в своих играх.

Ну и напоследок поговорим о компьютерных мозгах. Обычно приходится говорить об их отсутствии, но в нашем случае ситуация, к счастью, другая. AI в Grand Prix прогрессирует от игры к игре. В GP4 можно даже не играть, а просто включить телевизионную камеру и смотреть захватывающую гонку "ботов". Железные парни без страха и упрека идут на самые смелые обгоны, рискуя выбыть из гонки, прихватив с собой соперника. Но не подумайте, что они склонны к суициду — все остается в пределах разумного. Что самое интересное — AI подвержен прессингу! Я неоднократно наблюдал, как виртуальный Ральф Шумахер ошибался под натиском старшего брата. Особенно много ошибок совершается в сильный дождь, когда трасса больше похожа на ледяной каток, нежели на гоночное полотно. А какая борьба идет в середине пелотона — загляденье! Очень часто на прямой старт-финиш в Монце оказывались две машины, идущие практически вровень. И как вы думаете — кто побеждал в этой дуэли? Нет, на этот раз не угадали. Побеждала другая машина, пристроившаяся сзади соперников в воздушном мешке. Используя слипстрим и более позднее торможение, именно она зачастую входила в Rettifilo Tribune первой. Оставшимся не у дел дуэлянтам приходилось уступать дорогу и уныло смотреть вслед.

Несколько улучшен в GP4 и момент старта. Игравшие в предыдущие Grand Prix наверняка помнят, насколько легко можно было, стартовав с 22 места, оказаться в лидерах уже после первого же поворота. В GP4 такое не пройдет — что с "трэкшн контролем", что без него. В десятку (а то и пятерку) вы при определенных навыках попадете, но не более того. Так дело обстоит даже на гран-при Италии или Малайзии, где широченные прямые старт-финиш. А что делать в Спа или Монако? Организовывать массовый завал и ломать себе передний спойлер, а то и чего похуже? Увольте.

Формула успеха

Grand Prix 4 — игра, вне всякого сомнения, достойная. Такими были все предыдущие игры серии, такими же будут и последующие. Если заняться конкретикой, то к очевидным плюсам GP4 следует отнести великолепное графическое и звуковое оформление, очень хорошую физическую модель, легендарную атмосферность игры. Ювелирной скрупулезности, с которой разработчики во главе с Джеффом уже какой раз подходят к делу, мог бы позавидовать кто угодно. Но идеал, как известно, — штука труднодостижимая. Постоянно меняющийся мир "Формулы-1" огромен, и воспроизвести его со стопроцентной точностью невозможно. Но Крэммонд с каждой частью Grand Prix приближается к заветной цели. Пока Джефф делает симуляторы, производящие впечатление на него самого, они будут приятно шокировать и всех нас. ■

Дождались?

Ориентир в мире симуляторов "королевских" гонок делает еще один шаг вперед. Конкурентам просьба сложить оружие и удалиться.

85% Оправданность ожиданий

Геймплей	10.0
Графика	9.0
Звук и музыка	10.0
Интерфейс и управление	10.0
Новизна	8.0

Рейтинг "Мании" 9.5

Александр Лямкин (Lyama@igromania.ru)

Operation Na Pali



Nothing is real, everything is unreal.

Жанр:	3D Action
Издатель:	Распространяется бесплатно
Разработчик:	Team Vortex
Похожесть:	Unreal, Half-Life
Необходимо:	CPU 300MHz, 64Mb, Riva TNT/Voodoo 3
Желательно:	CPU 800MHz, 256Mb, GeForce 2 MX
Дополнительно:	Полная версия Unreal Tournament
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.planetunreal.com/teamvortex

Operation Na Pali очень близка по духу русскому человеку. Дело даже не в том, что она бесплатна, вернее, идет по цене интернет-трафика. И даже не в том, что сделана она нашими соседями — немцами. Просто русский крестьянин, воспитанный суровой зимой и добродушными медведями, как никто иной умеет ценить прекрасное, извлекать суть, не обращая внимание на упаковку. ONP не безгрешна. Но никакие тормоза не оттолкнут русского геймера от настоящей, долгожданной игры.

Фамилия?

Для тех, кто не следил за новостями рубрики **Deathmatch**, не посещал каждый день страничку команды **Team Vortex** и не зачеркивал дни календаря, ожидая долгожданного дня релиза, проведу краткий ликбез. Около двух лет назад несколько талантливых UT-левелдизайнеров, распивая ящичек чего-то алкогольного, решили объединить силы и вместе сделать несколько уровней для любимой игрушки. В процессе работы над очередным творением будущему лидеру проекта **Дэвиду Мюниху (DavidM)** пришла мысль связать карты единым сюжетом и выпустить своеобразный Mission Pack, наподобие **Return to Na Pali**. Постепенно в команду вливались новые люди, причем, помимо мапперов, появились программисты, музыканты и художники. Как сейчас рассказывает **DavidM**, очень много людей хотели участвовать в разработке, однако до конца дошли очень немногие. Именно эти люди и составляют **Team Vortex** — на мой взгляд, лучшую любительскую команду разработчиков на сегодняшний день. А **ONP**, которую они вынашивали под сердцем в течение двух лет, перешагнула за грань обычного аддона, став, по сути, самостоятельной игрой — хотя и "по мотивам".

Пройдя **ONP** первый раз, выдохнув и судорожно сглотнув, в ответ на вопрос самому себе "ну как?" я смог выдавить только "Круто!". Однако последующий придирчивый анализ вернул меня на землю. Если рассматривать **ONP** как любительскую модификацию, можно с совершенно чистой совестью ставить максимальные оценки и писать хвалебные оды. Однако, приравняв **ONP** к самобытному проекту, приходится замечать все ее недостатки и огрехи. Тем не менее, детище **Team Vortex** предоставляет одну из лучших одиночных игр на сегодняшний день, достойную встать в один ряд с **Half-Life**, **Thief** и даже оригинальным **Unreal**.

ONP ждали, с трудом скрывая нетерпение. Через несколько дней после релиза онлайновые издания разразились дифирамбами и высочайшими оценками, а форумы — сообщениями благодарных игроков. Кто-то расчувствовался до такой степени, что заявил, цитирую: *"...после игратия в этот мод у меня возникло желание дать авторам денег..."*. К чести разработчиков — выпустив игру, они не ушли в бессрочный запой, а оперативно затыкали все дыры, найденные шустрыми игроками. Всего через пять дней после выпуска первой версии **ONP** появилось два патча, раз и навсегда решивших большинство проблем и поднявших **ONP** еще на одну ступеньку по лестнице к пьедесталу совершенства.

На Na Pali напали

Краткое содержание вселенной **Unreal** — жестокие инопланетные захватчики скаарджи порабощают или вырезают коренное население планеты Na Pali — мирных философов-идолопоклонников Nali. Кроме них, в разборках участвуют представители местной и завезенной фауны, а также еще одна группировка — Mercenary. Детали можно узнать, скажем, пройдя первый **Unreal** (если вы почему-то до сих пор этого не сделали).

Мы — закаленный спецназовец, служащий на корабле Vortex Rikers 2. Целью нашего визита на Na Pali является спасение троих уцелевших членов экипажа разбившегося первого Vortex Rikers. Для выполнения этой, безусловно, важнейшей миссии нас телепортируют на поверхность планеты, где мы сразу же становимся жертвой винтовки скааржа и попадаем в плен. Дальнейшее развитие событий — строго по тропе, проложенной оригинальным **Unreal**: побег из тюрьмы, обретение арсенала, схватка с врагами. Тонкую завязку смогут оценить только закаленные анрилеры — чтобы выбраться с проклятой планеты, необходимо найти СТАРЫЙ Vortex Rikers и попытаться подать оттуда сигнал SOS.

Сюжет нельзя назвать проработанным до мельчайших деталей, однако основные его моменты шокируют необычностью подхода. Сперва мы просто отбиваемся от полчищ скааржей, однако всего через несколько уровней на помощь приходят вооруженные нали. На помощь не вам — скааржам. Двигаясь дальше, мы помогаем Mercenary отбить нападение на их базу — и в ответ получаем их поддержку. Чуть позднее мы узнаем, что враждебно настроенные нали — очередная генетическая разработка скааржей. Гротескно выглядит гибель горе-генетиков от собственного детища. Десяток уровней спустя мы добираемся таки до Vortex Rikers. Сердце обливается кровью от зрелища заброшенного, безжизненного и чертовски знакомого корабля-тюрьмы из первой части **Unreal**. Однако, отправив сигнал бедствия, мы понимаем, что корабль только казался брошенным — изо всех щелей начинают переть скааржи, которые умудряются вновь обезоружить игрока и вновь бросить его в клетку. В конце игры мы встречаем одного из трех выживших, и вместе с ним (вернее, с ней) эвакуируемся с недружелюбной планеты.

Играть несложно. Могучий арсенал **Unreal Tournament**, изученный вдоль и поперек в сетевых баталиях, хорошо помогает против орд соперников. Иногда на помощь приходят NPC — вооруженные нали или Mercenary (а в одном из поздних уровней — даже скаррж!). Толку от них немного, но с ролью пушечного мяса ребята справляются на ура. Помощниками можно даже минимально управлять — заставить их стоять на одном месте или сопровождать игрока. С боеприпасами проблемы возникают только на нескольких картах, да и то на максимальном уровне сложности. Вражины, как и раньше, упорно не желают отбивать ракеты лбом или кончать жизнь самоубийством. Грациозные прыжки зверюг сперва сбивают с толку, но к концу игры все равно не спасают их от судьбы. Зато здоровье монстряков растет пропорционально номеру уровня, и скааржи, охраняющие выход с последней карты, по живучести приближаются к лучшим моделям "Терминаторов".

Что вы сделали с нашей игрой?

Графическое великолепие игры обеспечивает подслеповатый, седой движок **Unreal Tournament**, известный своей нелюбовью к большому количе-


▲ Управой на эту толпу является стационарная турель огромного калибра.


▲ Как и в былые времена, с мира Unreal можно писать пейзажи.

НА КОМПАКТ-ДИСКЕ!

Operation Na Pali — лучшее из того, что могли бы пожелать истинные ценители вселенной Unreal. Это не Unreal 2, но — это новая игра, свежее дыхание, удар молнии в засохшее дерево Unreal-аддонов! Вы уже это поняли, прочитав статью. Осталось всего ничего — поиграть! Пережить то же, что и автор текста. Проникнуться. Осознать. Влюбиться и дойти до конца. Доступ к телу мы предоставили. Берите с компакта и наслаждайтесь!


▲ Гениальная находка — обнаруживать лазеры с помощью дыма из простреленных труб.


▲ Новый HUD — просто, функционально и элегантно.

ству полигонов в кадре и толпам монстров на карте. Что из него умудрились вытянуть кудесники Team Vortex, а главное, КАК они смогли это сделать — тайна за семью печатями. На самой первой карте, едва выйдя из камеры, вместо того, чтобы, сверкая пятками, бежать на поиски ствола, я, раскрыв рот, рассматривал движущуюся тень на полу от вентилятора. То, что **Джон Кармак** только задумывает в своем Doom III, DavidM и Co уже соорудили меньшими силами. Карты поражают воображение продуманностью и качеством реализации. Меня бросило в холод, когда я внезапно попал в пещеру, доверху забитую личинками скааржей. Благо, спросонья они меня не тронули, но мои руки тряслись еще долго. А коридор с невидимыми лазерами, становящимися заметными после простреливания труб с дымом, достоин занесения в учебники. На двух картах в игре нужно даже управлять неким летательным средством на манер Descent. Гляньте на Cliff Bleszinski Ownage (коллекция уровней лучшего левелдизайнера из Epic, сюда попадают лучшие из лучших) — вы найдете имена дизайнеров Team Vortex на каждой второй карте.

Сразу после памятника дизайнерам хочется увековечить в граните программистов ONP. Скрипты продолжают дело мапперов по созданию игровой атмосферы. Короткие скриптовые сценки на движке двигают сюжет, нагнетают адреналин, а иногда просто показывают последствия действий играющего. Скаарж, бросающийся в атаку на героя и придавливаемый упавшей балкой, бомбардировки, взрывающие землю буквально под ногами у игрока, рушащиеся мосты — список практически бесконечен. Разумеется, не забыта находка первого Unreal — сообщения карманного переводчика. Дневники мертвых персонажей, надписи на стенах, информация от компьютеров — все работает на создание целостной игровой вселенной.

Звук и музыка завершают общую картину, придавая игре свой особый, ни на что не похожий колорит. К созданию музыкальных композиций был привлечен Борис "Toxeen" Нонте — достаточно известный человек в среде авторов игровых саундтреков. Его собственные произведения разбавляются знакомыми и узнаваемыми темами из Unreal и UT. Звуки и озвучка персонажей — на твердую пятерку! Главный герой не устает комментировать происходящие события на манер Дюка Нюкема или его не по годам серьезного младшего брата Сэма. Причем с чувством юмора у авторов все отлично, чего только стоит фраза: "What the fucking bastard is it? Oh, shit, it's me...".

Тормоза в ONP — дело обычное. Не царское все-таки это дело — оптимизация. Тормоза не зависят от крутизны машины, да и к сложности графики отношение имеют очень косвенное. На некоторых картах встречаются ошибки — выпадение полигонов или проблемы с проходимостью. В плане озвучки можно придраться к немного шумноватым сэмплам. Пара скриптовых сценок не доведены до ума — камера показывает что угодно, кроме нужного плана. Однако все эти проблемы некритичны, а тормоза не такие уж и сильные. Если тормозит совсем уж нелепо на неслабой тачке — попробуйте выбрать другой renderer (Меню preferences/video/change) — в моем случае помог режим OpenGL.

Тех же щей... Из другой тарелки

Игру в Unreal в свое время сравнивали с чтением художественной литературы. Куда бы ни попадал игрок, казалось, что перед ним в этих местах прошла ядерная война — трупы, разрушения и предсмертные записки. Из них по крупицам собирался сюжет, и для полного понимания вселенной их нужно было читать. В одном из интервью DavidM заявил: *"Если Unreal был книгой, ONP мы хотим приблизить к интерактивному кино"*. Так оно и получилось. Игрок, вместо созерцания последствий действий какой-то неведомой силы, сам участвует во всех событиях или, по крайней мере, присутствует на них. Благодаря озвучке персонажа перед глазами легко встает образ супергероя боевика — эдакого Брюса Уиллиса местного пошива. А сюжетная линия легко подкидывает герою подходящие задачи.

ONP с легкостью затыкает за пояс не только все сингл-моды Unreal Tournament, но и даже коммерческую разработку Return to Na Pali. Особо впечатлительные индивиды утверждают, что и сам Unreal рядом не валялся. Я бы таких выводов не делал. Быть может, по качеству уровней они стоят на одной ступени. Однако Unreal не хватает кинематографичности, а ONP — проработанности. Глюкавость ONP не позволяет говорить о полной завершенности проекта. Но, тем не менее, Operation Na Pali можно вписать золотыми буквами в историю вселенной Unreal. Два года ожидания были не напрасны.

☛ ☛ ☛

А Team Vortex тем временем взялась за новый проект. DavidM собрал замечательную команду и обещает не повторять старых ошибок. Безусловно, нас ждет хит. Мы же, в свою очередь, подождем его, благо не впервой. А пока Operation Na Pali позволит скоротать время до выхода Unreal 2. ■

Дождались?

ONP — любительский мод, взявший планку качества, установленную пять лет назад оригинальным Unreal. Игра, выжавшая максимум как из седого движка, так и из изъезженной вселенной. Досрочный победитель в категории "Модификация года".



Пятнистая Рысявка (rysiavka@igromania.ru)

Джаз и Фауст

А я еду, а я еду за туманом,
За туманом и за запахом тайги...
Песня 60-х годов

А я еду, а я еду за деньгами,
За туманом едут только дураки...
Переделка песни 60-х годов

"Джаз и Фауст" — это романтическая история о любви с первого взгляда и кровавом предательстве, о погоне за сказочными сокровищами и расследовании жуткого двойного убийства. Эту историю можно (и нужно) пережить дважды, пройдя игру сначала за прямодушного романтика капитана Фауста, потом — за веселого циника контрабандиста Джаза. Оба они верят в судьбу и удачу и в погоне за мечтой готовы обойти весь свет.

Фауст ищет любовь всей своей жизни — рыжеволосую девушку, даже имени которой он не знает. Он видел ее всего один раз и полюбил навсегда. При первой встрече капитан не смог ей помочь, связанный словом, данным другому человеку. Освободившись от обязательств, он готов отыскать свою принцессу хоть на краю земли.

Джаза манит сказочный клад. Посаженный в кутузку за контрабанду бренди, он стал свидетелем рассказа рыжебородого иноземца о сказочных сокровищах, спрятанных посреди пустыни. Выйдя из тюрьмы, Джаз узнает, что рыжебородый убит. Легкий на подъем, Джаз решает ухватить удачу за хвост и пускается в погоню за призраком золотого тельца.

Жанр:	Квест
Издатель:	1С
Разработчик:	Сатурн плюс
Похожесть:	Агент, Mystery of the Druids
Необходимо:	CPU 233MHz, 32Mb, 1Mb Video
Желательно:	CPU 400MHz, 64Mb, 8Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.jazzandfaust.ru

Два обезглавленных трупа и одна рыжебородая голова

Именно с этих милых анатомических подробностей начинается игра. Джаз и Фауст пойдут к финалу разными путями, не ведая, что цель у них одна. Иногда их дороги будут пересекаться, они будут беседовать, помогать друг другу, временами даже действовать сообща. Две сюжетные линии напоминают двойную спираль ДНК — дополняющие друг друга, похожие, и в то же время совсем разные.

Кого бы вы ни выбрали в качестве героя, вам предстоит исследовать пять больших областей. История начинается в красивом портовом городе Эр-Эльпе, где в гавани покачиваются суда, а на живописных мощеных улицах день и ночь идет торговля. Вскоре, однако, нам предстоит понять, что изнанка жизни в чудесном Эр-Эльпе совсем не так привлекательна. За романтическим фасадом прячется иная суть — бомжи, живущие под мостами, скупщики краденого, всегда готовые пойти на шантаж, и жутко коррумпированная полиция. Понятия "презумпции невиновности" для последней не существует, а единственный аргумент, который она признает, — это взятка. То, что и Фауст, и Джаз оказываются причастными к убийству, жизнь им не облегчает. В результате оба героя, намаявшись и набегавшись до полусмерти, без гроша в кармане еле уносят ноги из чудного порта Эр-Эльп.

След таинственной незнакомки ведет их на Черные острова. Если описать в двух словах сей архипелаг — это большая колониальная помойка с единственной архитектурной достопримечательностью — капитальным каменным зданием тюрьмы. Кроме того, тут имеются кабак и бамбуковая роща с экзотической зубастой фауной. Последняя мечтает поближе познакомиться с Фаустом...

Дальше на востоке в царственной неге раскинулся на берегу моря роскошный город Хаэн. Там вас ждут голубые купола мечетей и причудливая архитектура султанского дворца, плеск воды в каналах и роскошь восточного базара, темные переулки и притоны, где курят опиум, — если вы читали "Тысячу и одну ночь", вы тут же узнаете этот город.

А за ним начинается уводящий в пустыню караванный путь. В красных барханах белеют кости путников и верблюдов, таятся развалины древних городов с идолами ныне забытых богов. Покинутые людьми, эти руины населены страшными чудовищами — здесь обитают йети и деревья-вампиры, неосторожных искателей сокровищ караулят сказочные чудища — панцирные гидры и огромные черви. Именно здесь лежит наша цель — в полутьме блистают россыпи золотых монет, сверкают драгоценности. Но просто так получить этот сказочный огромный клад не удастся — проклято золото, запятнанное кровью. И это проклятие забрасывает героев назад в прошлое, разворачивая их на второй заход — прохождение игры за второго персонажа. Замечу, маневр весьма неожиданный, изящный и психологически верный.



▲ Невольничий рынок Хаэна. Джаз смирился со своим положением товара. А вон идет и покупатель — капитан Фауст.

Не успев перевести дух, вы оказываетесь втянутыми в новую череду приключений. И принцесса, и клад выглядят весьма заманчиво, поэтому у вас будет замечательный стимул для прохождения игры по второму разу. Только приготовьтесь к тому, что в этот раз все окажется совсем по-другому — ведь это уже другая ветвь реальности, и она не обязана повторять все события предыдущей.

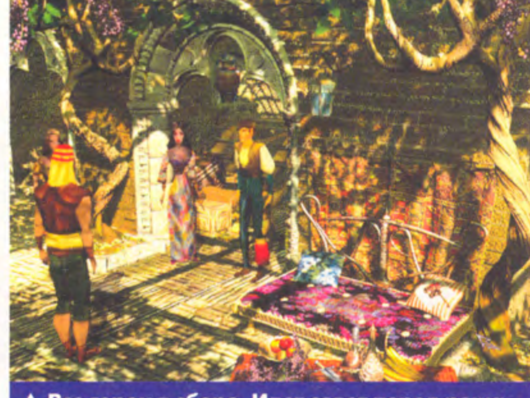
Горячую кочергу заказывали?

Геймплей стандартен для любого квеста — собирание и использование предметов, разговоры со всеми NPC, которые пожелают с вами общаться. Здесь нет никаких ныне модных элементов action, никакой опасности для жизни героев. Голодная гидра будет смирно сидеть и ждать ваших умных мыслей, вместо того чтобы пообедать задумчивым капитаном.

Действия игрока предопределены в том смысле, что подбирать и использовать предметы можно только тогда, когда по сюжету в них возникнет необходимость. Скажем, лежит в кустах у полицейского участка кувшин. Взять вы его сможете не раньше, чем понадобится заправить маслом лампу на маяке. С другой стороны, на каждой локации придется буквально прочесывать все углы в поисках доступных для прихватизации предметов. Топор — хватай! —



▲ Красотами этой набережной Хаэна по ходу сюжета нам придется любоваться раз так пятнадцать-двадцать...



▲ Все герои в сборе. Идет совет перед решающим броском к сокровищам. А местечко чудное, правда?



▲ Собаке, от которой любитель животных Фауст спасает кошку (слева вверху), сегодня не повезло. Сейчас ее накроют бочкой.

зачем-нибудь да сгодится. Подсвечник – в карман его! Подарили зеркало – суй в багаж! А кому тут симпатичную кочергу? Ах, слишком горячая? – ну вон бочка стоит, можно охладить!

На экранах с обилием деталей и подробностей единственным способом разобраться в обстановке является тщательное сканирование курсором экрана. Превратилась стрелочка в руку – жми кнопку мыши! Неважно, что пока мы не видим, что там ценного герой нашарил в помойке. Сунем в инвентори – там поглядим. Зато не жизнь, а сплошной сюрприз! "Сатурн плюс" открыли новый сезон охоты за пикселями!

Смысл общения с NPC прост – чтобы получить ответы, надо поставить правильные вопросы. Предварительно создав обстановку, чтобы люди захотели с вами говорить. Напоите торговца вином, у него развяжется язык, и он поведает о двойном убийстве, которое произошло в городе, пока Джаз коротал время в тюрьме. Подарите вдове отрез ткани – та выложит все, что знает об обезглавленных иностранцах.

Паззлы в целом логичны и при разумном подходе вполне решаемы. "Разумным подходом" я именую действия типа: таскать надгробные плиты и приручать верблюдов, изничтожать крыс и произносить заклинания. Кстати, в обеих ветвях сюжета вам придется похищать девушек из гарема. Похоже, это несбыточная мечта сценариста.

Капитану и контрабандисту предстоит решать немного разные задачки. Прохождение ветви "Фауст" напомнило мне о передаче "В мире животных". Капитан оказался натуралистом-любителем: по ходу сюжета его ждала возня с собаками, кошками, ловля невиданных чудовищ, выкуривание кобр из кувшинов, приготовление приманки для ос, прикармливание йеху и прочее в том же духе.

Веселый Джаз верит в фортуну, но при этом ему жутко не везет. Он откровенно наивен для контрабандиста, а потому постоянно влипает в какие-то неприятности. Характерно, что знакомство с каждой новой локацией Джаз начинает с пребывания в тюрьме, а если особенно повезет – то с посещения рынка рабов в качестве товара. Зато, переодевшись женщиной, Джаз выглядит очаровательно, особенно пленяет чадра, из-под которой торчит знакомая красная ботфорта.

Наши пиксели – самые крупные пиксели в мире!

На съемки "Джаза и Фауста" были приглашены 3D-модели. Бэкграунды рисовались вручную, и весьма тщательно. Красиво сделаны ролики. Присутствуют не особо замысловатые, но приятно выглядящие анимационные эффекты – из труб валит дым, по вечерам вокруг мерцающих фонарей вьется мошкара, в каналах плещется вода. Тени героев, ложась на лестничные ступени, приобретают реалистичный излом.

Правда, некоторые экраны темноваты. Похоже, художникам послужил образцом знаменитый рембрандтовский "Ночной дозор". Я изрядно намучилась, прежде чем нашла в тюремной камере на полу плиту с тайником под ней. Не легче оказалось обнаружить снующую в полумраке крысу. А поиск предметов, запутавшихся в темной паутине панцирной гидры, превратился в сущий кошмар. И это на хорошем 17-дюймовом "Флэтроне". Господа рембрандты, поберегли бы вы наши глазки!

Если декорации отрисованы на "пять", а модели персонажей – на крепкое "четыре", то хвалить анимацию язык как-то не поворачивается. Понятно, это первый опыт и все такое. Но анимированные сценки в разных местах игры, которые по смыслу должны быть динамичными и захватывающими, выглядят несколько примитивными и даже отмороженными. Плоские ладошки персонажей и конечности на шарнирах заставляют сочувственно вздыхать и отводить глаза от экрана.

А вот теперь сядьте на стул, глубоко вдохните и держитесь крепче. Сейчас я поведаю о худшем. Созерцать красоты заморских стран вам придется в древнем, как улыбка Джоконды, разрешении 640x480. Комментировать сей факт не буду, поскольку цензурные слова на ум не приходят. Конечно, сверхнизкие системные требования – это приятно, но достаточно кинуть взгляд на крупнокалиберные пиксели, чтобы еще раз понять: не всякая цель оправдывает средства.

"Сатурн" мне друг, но истина дороже

Понятно, что "Сатурн плюс", в отличие от гигантов типа Ubi Soft или Bethesda, не может позволить себе команду бета-тестеров в несколько сот человек. А потому в игре встречаются баги. Иногда сложно позиционировать курсор. Результат – трудно произвести правильные действия, и сюжет буксует, что вызывает зверское раздражение. Как-то раз, переключившись по Alt+Tab на другое приложение, а потом вернувшись в игру, я увидела, что все персонажи бесследно испарились с экрана. Еще удивительнее то, что при манипуляциях мышью можно было производить различные действия, и на пустом экране слышались шаги, голоса, появлялись и исчезали предметы. Полтергейст, да и только!

Интерфейс слегка прихрамывает на одну ногу. Отсутствует карта для быстрой навигации, которая была, например, в сатурновском же "Агенте". Конечно, героя можно заставить бегать, дважды кликнув мышью, но таскаться туда-сюда через несколько локаций – занятие очень тоскливое. Пример – путь через пять экранов из курильни опиума до невольничьего рынка. После того, как я пробежала по нему сначала раз шесть Джазом, а потом еще раз десять Фаустом, я четко поняла – город Хаэн красив, красив до отвращения.

Видимо, первые гуру квестостроения в России вылупятся не скоро. Но начало положено – если отбросить убогое разрешение, пиксельхантинг и пронырливые баги, "Джаз и Фауст" можно назвать довольно успешным отечественным проектом. Квесты с хорошим сюжетом, мягко говоря, не каждый день выходят, так что если у кого квестовый голод – попробуйте на зуб сатурновские пироги. ■

Дождались?

Если "Джаз и Фауст" хорошенько подкрасить, растянуть до 800x600 и вывести все баги – получится эдакий The Longest Journey по-русски. Ну а пока это Джаз, просто Джаз. И Фауст, просто Фауст.

70% Оправданность ожиданий

Геймплей	7.5
Графика	7.0
Звук и музыка	6.0
Интерфейс и управление	6.0
Новизна	8.0

Рейтинг "Мании" 7.0



Проект "Альфа"

Олег Полянский
rod@igromania.ru

Главные слова в названии статьи — это "Альфа" и "спецназ". Усилием мысли свяжите их между собой. Если получилось нечто вроде "спецподразделение "Альфа"", то вы подаете надежды. Теперь подумайте, по какому случаю материал об "Альфе" мог появиться в вашем любимом игровом издании. Операция против компьютерных пиратов? Захват Билла Гейтса террористами во время визита в Москву? Получены секретные сведения о том, во что режутся "альфовцы" после работы — в **Quake** или **Unreal**?..

Все это заманчиво, но и только. Настоящий джинн из лампы — вот он. Сейчас вылезет. Трем, только аккуратно... Ба-бах! Вспышка истины озарила восторженные лица, склонившиеся над журналом. Подразделение "Альфа" — тема новой тактической игры! Которую уже год разрабатывает маленькая, но доблестная команда **MiSTland** из го́рода отцветающей российской науки. Ее отец-основатель (команды, а не науки) **Виталий Шутов** любит кататься на роликах, играть в хорошие тактические симы и не любит, когда в этих симах опускают российскую армию и невообразимо завышают достоинства американского спецназа. Вопиющий пример подобной несправедливости — всем известная Operation Flashpoint. Ну ладно бы американцы — этих еще можно понять, с детства нас не любили. Но чехи, почти братья-славяне, бывшие сокамерники по соцлагерю... Впрочем, потому, наверное, и озлобились, что сокамерники. Как бы там ни было, но в **MiSTland** решили восстановить престиж нашей армии, а заодно и показать всему миру, чего стоит наша "Альфа" по сравнению с их котиками-слониками. Мы, конечно, удивились, что кто-то делает игру из идеологических соображений, и решили задать Виталию несколько вопросов по поводу проекта.

Знамя реализма

"Игромания" [И]: *Неужели действительно так сильна идеологическая подоплека?*

Виталий Шутов [ВШ]: **Для нас это некоммерческий проект. Что такое SAS, знают все, что такое "морские котики" — тоже. А "Альфу" в мире не знают. И мы как-то задумались — почему нет нормальных игр про российский спецназ? Да и вообще с хорошими тактиками последнее время напряженка. В мире вдруг все решили, что жанр тактических игр умер. Сначала вышел Jagged Alliance 2,5, по продажам он провалился. Потом вышел Fallout: Tactics. Его вытянула раскрученная марка, но, тем не менее, именно на его примере многие аналитики и журналисты досрочно объявили о кончине жанра тактических игр. И делать их перестали. Напрасно. Серьезные игры ушли, но серьезные игроки-то есть!**

Проект "Альфа" — игра, судя по всему, действительно очень серьезная. Тактический симулятор реально существующего спецподразделения в реальных же условиях. Подобные игры не делаются "от балды", и мистлэндовцы связались с штабом спецопераций "Альфы", чтобы с помощью грамотных консультантов максимально достоверно воспроизвести боевые операции.

[ВШ]: **Почти все уровни мы делали на базе реально существующих аналогов. Наш главный консультант — Геннадий Зайцев. Это бывший командир "Альфы", генерал-лейтенант в отставке. Фактически, это живая легенда группы "А". Он участвовал в операциях с момента ее основания, начиная с 1980 года, когда была проведена операция освобождения американского посольства. Он дает добро на консультацию, а непосредственно для нее привлекаются специалисты из действующего состава.**

[И]: *Насколько достоверно в игре воспроизводятся реальные задания группы "А"?*

[ВШ]: **Предполагается порядка 12 миссий. Часть из них имеет исторические прототипы. Но очень многие материалы засекречены, и никто никогда не признается, что "Альфа" делала то-то и то-то. Даже работа "Альфы" в Чечне не афишируется. Поэтому некоторые миссии сделаны "по аналогии". Но, тем не ме-**

На одной из бывших горячих точек Виталий Шутов побывал лично.

Штурм буровой платформы — пока еще в проекте, но через несколько месяцев, глядишь, и закипят бои.

нее, по каждой из них мы получаем консультацию — психологические портреты террористов, кто как себя ведет, каковы действия групп. Могу показать материалы... Вот это — реальная аэрофотосъемка Чечни (показывает фотографию). Мы такие данные запрашиваем по каждому заданию, и если есть возможность, в "Альфе" их предоставляют. К примеру, надо было выяснить, как действуют мины. Нам дали специального человека, который поставил растяжки, потом снял, показал, как их ставят на стенах, на потолке... У нас есть даже настоящий приказ "на выдвижение", причем это именно боевой приказ, который давали по группе "А" в Чечне.

MiSTland — вторая после 1С: Maddox Games российская команда, которая так тщательно заботится об историческом соответствии. У Олега Медокса с его "Ил-2" все получилось более чем достоверно. У Виталия Шутова, судя по его рассказу, тоже все должно быть на высшем уровне.


Большинство карт пока готовы только в виде прототипов, но деревья уже отбрасывают тени.

Личностный фактор

[И]: *Как будет все это выглядеть? Вот запустил игрок миссию — а дальше?*

[ВШ]: Появляется "поле боя", назовем его так. Виден объект операции — здание или укрепление. Известно, сколько в нем террористов и где они примерно находятся. А дальше начинаем планировать, глядя на карту — с какой стороны лучше зайти, ворваться через дверь или влезть в окно — или кинуть туда гранату. В общем, планировать все надо очень тщательно, это половина успеха. Потом надо долго подкрадываться, чтоб тебя никто не заметил. При этом учитывается освещенность, высота травы, в которой ты крадешься, время, которое ты находишься в поле зрения террориста.

Впрочем, как верно заметил Виталий, такие миссии понравятся не всем. Поэтому в начале игроки получат больше желанного экшена — к примеру, на миссии штурма буровой платформы в море. Разработчики хотят таким образом заманить игрока. А потом миссии будут становиться все более и более интеллектуальными. Скажем, с участием снайперских двоек или троек, когда надо аккуратно подобраться к цели, снять ее, и так же аккуратно отойти. [ВШ]: Мы балансируем на грани того, чтобы игра была интересна и хардкорщикам, и в то же время простым геймерам.

[И]: *С чего начинается игра?*

[ВШ]: Мы начинаем в 80-х годах в чине капитана. У нас несколько подчиненных. Потом мы постепенно растем в чине, увеличивается число подчиненных и вместе с этим растут возможности. За успешное выполнение миссий начисляют command points (аналог очков престижа), на них можно кого-то повысить в звании.

[И]: *Что дает повышение в звании? Кому это звание предпочтительно присваивать?*

[ВШ]: В группе важен командир. Без командира группа небоеспособна. Соответственно, игрок должен учитывать параметры людей. Они будут в личном деле. Есть "явные" параметры — разного рода способности. А есть "скрытые". Они отражают характер, особенности психики. Боец может быть агрессивен, решителен, а может быть склонен к обдумыванию. От этого, к примеру, зависит скорость реакции на внешние события. Когда в игре боец встречает какое-то препятствие, он должен отреагировать. Значит, если игрок повысил в звании командира, который "тормозит", то, если он затормозится, это скажется на всей группе, и могут быть разные осложнения. То есть чины раздавать надо с умом.

Кроме раздачи чинов, своих бойцов и командиров можно будет награждать орденами. Орден резко повышает какую-то характеристику. Между миссиями бойцов можно будет отправлять на курсы, которые повторяют существующие в "Альфе".

А вот звание выше полковника игрок никому присвоить не сможет. Это потому, что полковник — максимальное звание в "Альфе". Дальнейший карьерный рост происходит уже после перевода, к примеру, в штаб операций. Куда, кстати говоря, Виталий и команда тоже заезжали для очередной консультации.

Победа за пять секунд

Проект "Альфа" — игра не походовая, но и не real-time. Сначала мы отдаем команды всем бойцам. Задаем, что в какой точке надо сделать. Можно задать команды типа "если, то". Скажем, что делать в случае, если террорист обнаружил бойца, или в случае, если он уже начал стрелять. К примеру, вы отдали команду "go", бойцы пошли на захват. Тут — раз! — террорист выстрелил. Отступить/спрятаться/открыть ответный огонь — примерно из такого списка действий надо будет выбирать еще до того, как ваш отряд пойдет на штурм. Кроме того, в AI заложены действия, которые бойцы могут выполнить самостоятельно. Можно понадеяться на них и никаких команд не отдавать.

[И]: *А террористы будут вести себя одинаково?*

[ВШ]: AI террористов мы будем "скриптовать", то есть подгонять под реальную ситуацию — под то, как это было в жизни. Но это не значит, что в коде будут команды типа: "в 11.00 сделать три шага влево". Определенная свобода действий бандитам, несомненно, будет предоставлена — они ведь "живые люди". Кроме того, у каждой банды — свой почерк, свое разделение на группы. Кто-то воюет тройками, кто-то — отрядами. У кого-то основной боец — снайпер, а к нему 12 человек прикрытия. Есть дружные банды, а есть такие, которые держатся только на авторитете главаря.

[И]: *Насколько я понял, сам штурм будет занимать совсем немного времени?*

[ВШ]: В операции по освобождению заложников лимит на захват одноэтажного здания — пять секунд. БТР вышибает ворота, влетает во двор — и уже пошла группа. Она залетают в окна, в двери. Заранее распределено, сколько человек должно приходиться на комнату, какое должно быть вооружение — это мы тоже повторим в игре. Поэтому — да, самая главная часть операции будет проходить молниеносно. Десять-двадцать секунд, в течение которых игрок не может ни во что вмешаться, — и все террористы убиты или повязаны, заложники свободны. Или наоборот, если вы промахнулись в расчетах.

Игра создается на движке Paradise Cracked ("Код доступа: РАЙ"). Конечно, код движка подвергнется основательной доработке. Самое кардинальное отличие "Проекта "Альфа" от Paradise Cracked — это многоэтажность. Между этажами можно переходить, переключаться. В "РАЕ" невозможна ситуация, когда один человек стоит над другим. А здесь — пожалуйста. Можно даже залезть на дерево, хотя, по словам Виталия, это только в сказках снайперы на деревья влезают.

О графике говорить пока рано — то, что я видел в офисе MiSTland, можно назвать не более чем прототипом уровней. О звуках и музыке — тем более, хотя Виталий сказал, что ребят зовут на полигон — записывать звуки выстрелов. Даже приглашали на тренировочный штурм самолета и автобуса посмотреть. И посмотрят — потому что хотят сделать все "по-настоящему". Короче говоря, джин в лампе сидит ого-го какой. Выйдет игра, и бойцы "Альфы" начнут штурмовать умы игроков по всему миру. Про американцев все временно забудут — потому как сколько можно... ■

Денис Марков
kiar@igromania.ru

NEW WORLD ORDER



Termite Games мечтают установить Новый Мировой Порядок в мультиплеерных экшенах

Становиться любимыми и популярными задолго до появления на свет — исключительная привилегия объектов индустрии развлечений, в частности, игр. В невышедшие игры мы "влюбляемся" сплошь и рядом. Разработчики говорят: "Будет Warcraft III". Все радуются. Говорят: "Будет Doom III". Все просто выпрыгивают из штанов от нетерпения. Но иногда эти фразы разработчиков, прямо скажем, ставят в тупик. Если игра не является продолжением известной серии, то кто знает, чего от нее ждать. Хит или провал? Понравится или не понравится?

Поэтому, устав сортировать слухи о тактическом экшене New World Order, мы решили связаться с разработчиками и подробно выяснить, что же нас ждет. Тем более что проект выглядит действительно многообещающим. Новые интернет-сайты, посвященные игре, появляются чуть ли не каждую неделю, но ни один из них пока не может похвастаться обилием информации. Ясно одно: это игра — из серии тех, что умело маскируются под симуляторы спецназа, являясь на деле чистокровными экшенами. Здесь единственным попаданием в соперника нельзя добиться победы. Здесь не нужно передвигаться исключительно ползком, прячась за каждым кустиком. Это не Delta Force — игра, которая скорее ближе к Counter-Strike, Global Operations и иже с ними. Подвергнуться нашим пыткам (читай: ответить на каверзные вопросы) любезно согласился главный программист проекта — Джим Мальмрос из компании Termite Games.



Снимаем из пистолета вражеского снайпера — получаем очередной ранг.



А террористы, однако, культурный народ! Ковры, картины...

Старые песни о главном

"Игромания" [И]: *А чем, собственно, New World Order отличается от Counter-Strike, Global Operations и подобных игр?*

Джим Мальмрос [ДМ]: Прежде всего — массой новых возможностей. Каждый предмет

в игре имеет свой вес, а максимальный вес переносимого снаряжения ограничен. Графический движок великолепен, система повреждений до предела сложна и точна... В общем, много всего. Так сразу и не упомнишь.

Бегать с десятью пулеметами в кармане нам теперь не дадут. Согласно опубликованной разработчиками информации, вес экипировки влияет, прежде всего, на показатель усталости. Понятно, что, чем больше на игроке снаряжения, тем быстрее он устает. А от этого напрямую зависит скорость передвижения. Совсем некстати вспоминаются игры из серии NHL...

[И]: *Давайте поговорим об одиночной игре. Для начала расскажите о сюжете.*

[ДМ]: Вы начнете игру в качестве новобранца команды по борьбе с терроризмом. Последний, кстати, сдаваться просто так не намерен. Главная преступная группировка — The Syndicate — планирует множество терактов по всему миру. Ваша цель — предотвратить их.

"Теракты по всему миру" и "преступная группировка" — это хорошо (в рамках игры, само собой). Но уж слишком избито. Не успели мы повоевать с NOD в C&C: Renegade и попутешествовать по земному шару в Global Operations, как опять... С другой стороны, даже самую старую идею можно реализовать так, что у геймеров слюни на клавиатуру потекут. Не будем загадывать, а попробуем выяснить детали.

[И]: *А что насчет миссий? Какими они будут, на какое время прохождения рассчитаны?*

[ДМ]: Всего в игре 12 одиночных сценариев. Время их прохождения целиком и полностью зависит от вашего умения играть. Конечно, если вы уже успели пройти пару-другую спецназсимов, дело пойдет гораздо лучше, чем если вы впервые увидели компьютер. Но, в любом случае, "пробежать" через игру не выйдет. Придется приложить немало усилий. На некоторых уровнях достигнуть поставленных задач вам поможет команда ботов-союзников. А иногда все бремя ответственности падет только на вас.

А вот это уже интересно! Не припомню такого экшена, в котором боты-союзники появлялись лишь в части миссий. С другой стороны, количество миссий говорит о том, что основной акцент будет сделан на многопользовательскую игру.

[И]: *Давайте поговорим о многопользовательском режиме. Ведь дело не ограничится стандартным спасением заложников или просто кровавыми побоищами?*

[ДМ]: Стандартные варианты сетевой игры — Deathmatch, спасение заложников и установка бомбы — конечно же, никуда не исчезнут. Несмотря на то, что некоторым они уже успели поднадоесть, остается огромное количество людей, которые к ним привыкли и отказываться от них не собираются. Но и для любителей новенького у нас есть сюрпризы! Особенно хотел бы отметить такие режимы, как "игра на время" и "побег".

Думаю, фанаты сетевых игр должны быть довольны. По крайней мере, в очередной раз повторять пройденное смысла нет — хочется попробовать поиграть в другие варианты многопользовательских баталий. Впрочем, не сказал бы, что они такие уж новые. Задания типа "добраться до определенной точки" мы уже видели в том же Tactical Ops. А что это, как не побег? Что же касается игры на время, то, полагаю, этот режим увлечет многих. Все-таки одно дело — просто воевать, а другое дело — воевать быстро.

Ничто не забыто, никто не забыт

Но нельзя забывать и о тех, чью любимую игру мы приводим в качестве эталона спецназ-симулятора — то бишь о каунтерстрайкерах. Тактический экшен, не похожий на Counter-Strike, сделать, конечно, можно. Но нужно ли? Ведь большинство тех, кому может понравиться NWO, — это именно фанаты CS. И разработчики об этом знают. Перед ними стоит нелегкая задача: найти золотую середину между необузданным экшеном и строгим реализмом. Ну и, само собой, не сделать явный клон сами-знаете-какой-игры.

[И]: *Будет ли игра интересна каунтерстрайкерам? Ведь не секрет, что CS достаточно аркаден, далек от настоящего тактического экшена. И в то же время вы говорите, что New World Order будет реалистичной игрой. Где правда?*

[ДМ]: Истина всегда где-то посередине. Мы не собираемся делать что-то вроде UT, где кровь льется ручьями, а герои уничтожают друг друга чуть ли не зенитными орудиями. Но с другой стороны, зачем нам (а тем более вам) игра, в которой персонажи ищут друг друга по полчаса, а когда находят, то итог встрече подводят одним выстрелом? Самое главное — удовольствие игроков. Поэтому основной задачей в плане играбельности мы считаем нахождение удачной пропорции между реализмом и экшеном. В общем, тупого мочилова не будет, но и заснуть не дадим.

С гранатою в кармане, с чекою в руке

Ну а теперь о том, что интересует нас не меньше... ну, не меньше остального. Об оружии. Как вы уже поняли, зенитных орудий не будет...

От дула автоматика идет такой яркий свет, что блики аж на деревянном полу играют.

[И]: *А что тогда будет? Какое оружие мы встретим в игре?*

[ДМ]: Пистолеты, дробовики, винтовки и полуавтоматическое оружие. В каждой категории — немалое количество конкретных наименований. И все настоящие, сами мы ничего не придумывали и не изобретали. Как я уже отмечал, зенитных орудий... ну, вы поняли. Система вооружения отлично сбалансирована. Совершенного оружия, с помощью которого можно быстро и качественно решить игру в свою пользу, не будет. И, конечно, имеются всякие гранаты, много дополнительной амуниции.

[И]: *А что скажете о системе повреждений?*

[ДМ]: О да, здесь у нас тоже припасена небольшая революция! Пиксельный подсчет урона — как вам это? Теперь уже мы говорим не о двух, не о десяти, не о ста десяти участках тела. Наносимый ущерб подсчитывается, исходя из расположения и характеристик площади, равной одному пикселю!

Интересно-интересно. Выходит — сколько пикселей, столько и зон на теле врага. Сомнительное, вообще-то, решение. В конце концов, нам абсолютная точность не так важна. Какая разница — попал врагу в плечо или в предплечье? В левое бедро или в правое? Или даже между ними? Не вижу смысла нагружать процессор такими излишками — ему и так немало работы выпадает. Хотя, откровенно говоря, не



Стоит только врагу показаться из-за угла улицы, и он испытает на себе все прелести революционной системы повреждений.



Бог ты мой! Квазимодо возвращается в лице напарника по команде. Страшен он, правда, не сколько горбом, столько мощной винтовкой.

думаю, что эта система будет реализована в точности так, как говорит Джим. Иначе не игра получится, а слайд-шоу.

[И]: *Я слышал еще о некой системе рангов. Не поясните, как она работает?*

[ДМ]: В зависимости от своего мастерства каждый игрок будет получать определенный ранг. Само собой, чем лучше он стреляет, тем выше ранг. А учитывая сложность и навороченность подсчета повреждений... В общем, это будет действительно интересно. Не просто "крутой или слабак".

Очевидно, ранги за деньги не покупаются и уж тем более не продаются. Хорошо стреляете, попадая в голову из пистолета через полкарты, — вот вам ранг. Получите и распишитесь! Нечаянно убили своего товарища по команде? Верните ранг обратно!

[И]: *А на что, собственно, эти ранги влияют?*

[ДМ]: Ну как знал, что спросите! Чем выше ранг, тем большие преимущества получает его владелец. Больше денег — следовательно, больше оружия и брони.

Работаем в команде

Да уж, Soldier of Fortune со своим алгоритмом подсчета урона просто отдыхает! Интересно: попал в одну точку — просто как следует покалечил врага. В другую — отправил его к праотцам. Но не это главное. Главное то, зачем эта система введена. Помимо того самого пресловутого реализма, к которому все стремятся, но никто так и не пришел, важны завязанные на ней возможности игрового процесса. В принципе, что-то похожее на эти самые ранги было в том же Counter-Strike. Кто выигрывал, просто получал больше денег. Но там проигрывающая сторона иногда могла применить тактику "стратежного слива". То есть сдать один-другой раунд, чтобы понемногу накопить денег на нормальное оружие. Учитывая специфические правила сетевой игры в CS, это можно было сделать практически без ущерба общему результату. Но здесь этого, похоже, нет! Не получится ли так, что одна из команд, проиграв первую пару раундов, окажется в невыгодном положении до конца игры?

[И]: *А если вдруг во время игры двух одинаково сильных команд одна из них случайно вырвет несколько начальных раундов подряд? Ведь тогда другая команда обречена на поражение! У врага будут деньги, оружие, броня...*

[ДМ]: Об этом мы тоже подумали. Поэтому сделали так, что "благополучие" одних игроков не зависит от действий других. То есть вы можете рвать всех в клочья направо и налево. Это даст лично вам высокий ранг и, следственно, деньги. Но ваш напарник по команде — пенек, каких свет не видывал — не получит ровным счетом ничего, если не научится попадать.

Так что испытывать недостаток в средствах будут не игроки, играющие за слабую команду, а только те, "благодаря" кому она слаба.

Интересная находка, согласитесь! Помимо всего названного Джимом, здесь есть еще одно неоспоримое, но совсем не заметное на первый взгляд преимущество. Дело в том, что такая система *заставит* вас играть не в индивидуальную, а в командную игру. Конечно, вам никто не мешает оставить напарников на произвол судьбы и бороться с врагом в одиночку. Но если играть согласованно с братьями по оружию, можно добиться гораздо лучших результатов. Команда индивидуалистов заранее обречена на поражение, так как скоординированные соперники легко наберут больше попаданий, просто отстреливая оставленных на произвол судьбы слабых игроков. И тогда вас не спасет даже высокий личный уровень игры — ведь напарники по команде станут для врагов фактически неисчерпаемым источником денег.

Виды "Нового порядка"

Само собой, что, помимо геймплейных наворотов, нам предлагают очередной гениальный 3D-движок. Что ж, зададим пару вопросов по этому поводу.

[И]: *Об игровом процессе мы уже узнали. А что скажете о внешнем виде New World Order?*

[ДМ]: А что я могу о нем сказать? Конечно, только хорошее! И не потому, что я причастен к разработке игры, а потому, что все выглядит действительно классно. Посмотрите на скриншоты! А ведь в динамике все гораздо красивее. Самая интересная особенность графического движка состоит в том, что он постоянно обрабатывает не весь уровень, а лишь некоторую его часть. Как раз ту, которая видна игроку в текущее время. Благодаря этому мы можем добиться гораздо более высокой детализации. Ну и, конечно, есть другие интересные моменты: попиксельное освещение, динамические тени, неограниченное количество источников света... всего и не перечислишь. Одно скажу наверняка: таких красивых экшенов вы еще не видели!

Обработка лишь части уровня в каждый момент времени — это действительно что-то новенькое. Думается, это увеличит требования к количеству оперативки. На то, чтобы каждый раз подгружать фрагмент высокодетализированного уровня с жесткого диска, уйдет куча времени. Которое, как известно, критически важно во время сетевой игры. Но с другой стороны, гораздо легче станет владельцам не самых сильных видеокарт. А так как докупить оперативку гораздо проще и дешевле, чем разжиться последней моделью GeForce, преимущества такой находки очевидны.

Тульским левшам посвящается

Любая хорошая игра обрастает множеством фанатов, которые тут же начинают делать для нее свои карты и моды. Проясним ситуацию насчет этого аспекта: не зачахнет ли NWO, подобно многим другим играм, только потому, что разработчики решили не поддерживать народное творчество?

[И]: *А что вы скажете создателям карт и модов? Им будет чем заняться?*

[ДМ]: Конечно, да. Что касается модов, вы можете начинать уже сейчас. 3D-модели, звуки, текстуры и карты — это можно разработать до выхода игры, а затем просто подогнать все к готовому продукту.

[И]: *Не планируете ли вы обнародовать кусочек программного кода игры? В свое время **id Software** сделали так с **Quake III Arena**, и это действительно подстегнуло авторов различных модификаций. Во-первых, они поняли, как что работает. А во-вторых, смогли изменить едва ли не все аспекты игрового процесса.*

[ДМ]: Думаю, мы откроем часть исходников. Но, скорее всего, лишь некоторым разработчикам. Тем, которые уже доказали свой талант. Дело в том, что в программном тексте есть множество интересных решений, о которых не стоит кричать во всеуслышание. Однако мы не исключаем и возможности полностью свободного доступа к этой информации.

• • •

Каков будет вердикт? На мой взгляд, в NWO определенно немало заимствовано из других игр. Но, с другой стороны, есть действительно свежие и интересные решения — взять хотя бы систему подсчета повреждений или алгоритм обработки уровня движком. В конечном итоге, все зависит от реализации. Сейчас загадывать сложно, но через некоторое время мы узнаем, смогли ли Termite Games в полной мере распорядиться всеми своими идеями и возможностями.

*Выражаем благодарность **Михаилу Кабанову** (компания "Руссобит-М") за помощь в организации интервью.*

Антон Логвинов (fx@igromani.ru)

BattleTech — одна из величайших научно-фантастических вселенных. Времена своей массовой популярности она давно пережила, по компании-основателю (FASA) отпели поминальную. Но миллионы фанатов по всему миру продолжают с упоением читать выходящие огромными тиражами книжки, кидают кубики в настольнике и с готовностью ныряют в кабины виртуальных мехов в очередном MechWarrior. Вряд ли я ошибусь, если скажу, что поклонники BT есть в каждой цивилизованной стране мира. Наша родина — не исключение.

ВОИНЫ РУССКОГО BATTLETECH

Русская Лига БаттлТех, объединяющая всех русскоговорящих фанатов вселенной, образовалась очень давно — еще в славные времена MW2. В рунете можно найти множество сайтов, посвященных как вселенной в целом, так и отдельным подразделениям. Все эти ресурсы, так или иначе, связаны с Лигой. Фанаты держатся друг за друга вне зависимости от того, играют они в настольник или выносят друг друга, пилотируя виртуальные мехи.

Идея рассказать об отечественных игроках в MechWarrior родилась у меня при просмотре очередного сайта, посвященного любимой вселенной. Получив одобрение редактора, я задался целью найти самое активное подразделение (слово "клан" в BT в подобных случаях не употребляется, так как оно имеет несколько иное значение в терминологии вселенной) РЛБТ, которое регулярно играет в MechWarrior не только "дома", но и соревнуется на международной арене. Таковым оказался Russian Death Legion (*http://mechwarrior.ru*), с командующим которого мы сегодня и побеседуем о том, что же такое "мультиплеер в MechWarrior", что, собственно, есть RDL и вообще **"Русский БаттлТех"**. "Игромания" взяла интервью у Данилы Стрелкова, в Интернете более известного как Uncle Dan. На данный момент Данила является командующим Russian Death Legion (RDL), а значит, помимо игры в MechWarrior, занимается еще и административными вопросами.



Справа — командующий Uncle Dan, с которым мы беседовали, а слева — один из старожил RDL тов. Python.

"Игромания" [И]: *Привет! Расскажи, чем ты занимаешься в* ***RDL****, и чем занимается сам* ***RDL****?*

Uncle Dan [UD]: Изначально RDL был создан группой игроков как русскоязычное подразделение для совместной игры в MechWarrior 3, и через некоторое время был зарегистрирован в международной игровой системе StarLance/MW3. Тогда немногие из членов RDL хорошо разбирались во всех аспектах вселенной BattleTech и знали по большей части только ее симуляторную сторону. Но с течением времени стали проявляться интересы и в других сферах BT, поэтому было решено превратить RDL в так называемый мульти-юнит, где нашлось бы место и симуляторщикам, и любителям настольника, и просто любым фанатам BT. С приходом MechWarrior 4 симуляторная часть RDL перешла в систему StarLance/MW4, а затем в новую, более перспективную, MW4 Vengeance League, где и играет по сей день.

[И]: *Ты сказал об эволюции* ***RDL*** *в мульти-юнит. Но* ***Русская Лига БаттлТех*** *является чем-то подобным. Не является ли* ***RDL*** *своеобразной альтернативной Лигой? Каковы ваши отношения с самой* ***РЛБТ****?*

[UD]: Я бы не стал говорить об альтернативе Лиге. Все же людей, вступивших в RDL, объединяет привязанность к наемникам (подразделения Внутренней Сферы, которые решают чужие проблемы за определенное вознаграждение — *прим. автора*) в рамках Вселенной. РЛБТ же служит единой площадкой для людей самых разнообразных пристрастий. В РЛБТ сейчас состоят и Кланы, и Дома Внутренней

Сферы, и наемники... Лига — это больше, чем просто мульти-юнит. Что касается отношений с Лигой, то о них можно говорить часами.

Если вкратце, то **RDL** является активным членом **РЛБТ**. Мы постоянно общаемся с большинством из "лиговцев", как в Интернете, так и в реальной жизни; вместе играем, и в **MW**, и в настольник (когда выпадает такая возможность). К примеру, совсем недавно, в ролевой игре, **RDL**, будучи нанятым **Домом Дэвиона**, атакует одну из планет **Клана Нефритовых Соколов** в их оккупационной зоне. Проект очень масштабный, сложный, но все стараются его сделать лучше.

[И]: *Журнал у нас компьютерно-игровой, поэтому тему настольника мы плавно отодвинем и перейдем к тому, что непосредственно волнует наших читателей, — симулятору. Ты упомянул об игровых системах* ***StarLance*** *и* ***MW4: Vengeance League*** *— расскажи об этом поподробнее.*



Вроде не в "царя горы" играем, а обычный тимплей... А, я понял, он просит, чтоб его первым подстрелили!



Ишь какой умный — взял стотонного Атласа и пошел пинки всем раздавать!

[UD]: В любой игре есть моменты, заставляющие игрока задерживаться перед монитором. Будь то деньги, очки, награды, получаемые за прохождение миссий, видеоролик или еще что-то. Именно на этом и построены международные игровые системы. Схема действий проста и понятна каждому. Люди из зарегистрированных в системе подразделений встречаются на каком-нибудь игровом сервисе, вроде **MSN Gaming Zone** или **Kali**, и отыгрывают битву по определенным правилам. Победившая сторона регистрирует эту битву в системе, а проигравшая это подтверждает. Обеим командам начисляется определенное количество очков, зависящее от их результатов. Соответственно меняется положение команды в общем списке команд (ladder).

За время моего присутствия в Сети я видел много игровых систем, однако для игр серии **MechWarrior** самой проработанной и грамотной до недавнего времени считался именно **StarLance**, но затем авторы пошли по пути усложнения правил и вместе с тем потеряли много передовых игроков. Одновременно появилась **MW4 Vengeance League**, которая уже успела принять в свои ряды большинство лучших подразделений мира, включая наше.

[И]: *Получается, что основным смыслом игры является продвижение подразделения вверх по рейтинговой лестнице? Есть ли какие-то принципиальные отличия в порядке этого продвижения в* ***SL*** *и* ***MW4VL****? Как произошел переход из одной системы в другую? Как вас приняли в* ***VL*** *— насколько я знаю, в* ***SL*** *вам сначала отказали в регистрации?*

[UD]: Порядок продвижения практически идентичен в обеих системах. Это обуславливается тем, что создателем **MW4VL** является человек, участвовавший ранее в проекте **StarLance**. Различия проявляются только в правилах — в **VL** они проще и, в то же время, разнообразнее в плане видов игры.

Что касается регистрации в **StarLance**, то она была затруднена. В то время мы были только-только сформировавшимся подразделением с "невписывающимся" названием. Первоначально в **StarLance** хотели регистрировать названия подразделений только в соответствии со Вселенной, но потом все изменилось. А вот в **VL** мы зарегистрировались без проблем, к этому моменту за плечами у **RDL** было 2 года игры, срок, которым могут похвастаться лишь единицы из общего списка подразделений. Сначала мы хотели вести деятельность одновременно в двух системах, но потом стало очевидно, что это погоня за двумя зайцами, поэтому в **StarLance** вакансия нашего подразделения свободна.

[И]: *SL и VL привлекают к себе, прежде всего, участием в них игроков из разных стран. Интереснее играть с кем-то по ту сторону океана. Как вообще окружающие относятся к русским игрокам? Как это отношение менялось со временем? К вам начали по-другому относиться, когда* ***RDL*** *добились определенных успехов? Может быть, странный вопрос, но изменилось ли отношение к русским (тех, кто вас не знает и встретил в первый раз, если такие есть, конечно) после 11 сентября?*

[UD]: Отношение к русским игрокам достаточно разнится. Например, большинство игроков из Европы и Азии относятся к нам хорошо, с пониманием. А вот с янки вечные проблемы. Бывало, играешь с кем-нибудь — все в порядке, все обмениваются фразами типа "good shot" или "nice one"... А потом узнают, что мы из России, и начинается: "Да вы тут все читеры! У вас оружие сильнее бьет! Да и вообще, броня непрошибаемая!". Обидно, особенно когда знаешь, что играешь честно, просто лучше, чем они. С каждым новым днем существования Легиона у нас прибавляется число "хорошо" и "плохо" относящихся к нам людей. Такова жизнь. Насчет 11 сентября — ты знаешь, это в игровом общении практически не акцентировалось. Во всяком случае, я не заметил перемен в отношении к русским — американцы как считали себя высшей расой, так и продолжают.

[И]: *Фраза "играешь честно, просто лучше, чем они" заставляет задать следующий вопрос. Насколько сложно играть с иностранцами? Есть ли у игроков какие-нибудь национальные особенности?*

[UD]: Я бы не стал говорить о национальных особенностях. Среди игроков любой национальности есть достойные сильные противники, равно как и простое "мясо". Уровень игроков

варьируется от зеленых новичков до элиты, наигрывающей по 8-10 часов в день. Среди российян элиты мало, поскольку и так фанатов **BT** в России не миллион, а играть подолгу могут лишь единицы, особенно если вспомнить про наши суперскоростные линии.

Основным препятствием для игры, после различий в скорости связи, является языковой барьер. Очень немногие из русских игроков свободно владеют английским, который общепринят в мире как язык общения в играх. Часто возникает недопонимание. Такое случается довольно часто, и именно поэтому одним из условий занятия командирской должности в **RDL** является хорошее знание английского. Здесь не нужно идеальное произношение или огромный словарный запас — важно, чтобы ты понимал, и тебя понимали.



Что может быть подлее удара в спину, да еще такого сокрушительного?

Подчас игра перерастает в натуральные прятки: игроки ныкаются за все доступное и выжидают цель, дабы метким выстрелом из PPC покончить с ней.

[И]: *Каково новичку в **VL**? Существует ли какая-нибудь система, по которой подбираются враги по уровню мастерства? Или закаленные бойцы с самого начала спокойно могут срубать на "желторотиках" халявные очки? Может быть, немного каверзный вопрос, но к каким игрокам ты себя относишь?*

[UD]: Себя я отношу к игрокам уровня "выше среднего". Играю неплохо, но не считаю себя элитой, да и времени на доведение своей игры до совершенства уже нет — возраст не тот. Как известно, "элита" — это в основном подростки, у которых много свободного времени, а у меня этот период уже давно пройден. Что касается "мяса"... Если новичок не желает быть легким фрагом для профи, то он им и не будет. Всегда есть возможность ограничить уровень противника — например, написав в описании комнаты на **MSN Gaming Zone** "игроков с уровнем опыта больше 3 просьба не беспокоить" (всего уровней опыта 10), и все. Сейчас в **VL** появился еще и такой тип игры (**Solaris VII**), при котором уровень опыта участников игры строго ограничен числом 3. Так что новичкам не придется слишком тяжко. Правда, на легкую прогулку рассчитывать тоже не стоит — все же очки есть очки, и любой противник сделает все, чтобы их у него было больше.

[И]: *Насколько сложно к вам попасть новому человеку?*

[UD]: Попасть в **RDL** новичку не составляет никаких проблем. Условия просты: первое и основное — заинтересованность **BT**; второе — желание играть. Играть и побеждать мы научим.

Как и положено в любом подразделении, сначала человек попадает в Кадетский корпус. Затем, при наличии успехов в тренировках, он зачисляется в регулярные части и продвигается по ранговой лестнице. Можно дослужиться до майора и даже занять должность полковника. Правда, для этого понадобятся не только боевые навыки, но и куча других полезных и нужных умений.

[И]: *А насколько часто должен играть игрок, чтобы оставаться действующим участником **RDL**? Какие требования к соединению предъявляются?*

[UD]: Для сохранения своего места в боевых частях Легионер должен появляться не менее раза в неделю в Сети и играть хотя бы в одну игру. Конечно, у всех бывают проблемы, форс-мажор и т.п., поэтому если человек не может играть по каким-либо причинам, то он сообщает об этом командованию Легиона и временно переводится в запас. По возвращении в Сеть он вновь получает тот ранг и ту должность, которые у него были. Что касается коннекта... У нас нет требований по коннекту. Все, что нужно, это соответствие коннекта требованиям самой игры. Даже во времена третьего **MW**, когда лаг напрямую зависел от скорости связи, требований по качеству соединения не было. Да и сам я начинал играть еще на 19200, когда задержка сигнала до сервера была такой, что приходилось стрелять по вражеским мехам с упреждением в 7-10 корпусов, чтобы попасть.

[И]: ***RDL** выглядит довольно продуманной и отлаженной системой. Можно спокойно рекомендовать вас к посещению нашими читателями?*

[UD]: Конечно. Сейчас мы еще вводим в действие систему с рабочим названием "Проект "Русский BattleTech"", где собираемся собрать максимум информации по этой вселенной, чтобы любой интересующийся человек не тратил сотни часов на поиск по Сети.

[И]: *Спасибо за ответы. От себя желаю успехов **RDL** в продвижении на международной арене и как можно большего числа подбитых мехов в киллборде. Я слышал, один из членов **RDL** нашинковал уже около 1551 западных мехов — это достойно уважения!*

●●●

От себя добавлю, что игра в **MechWarrior** по Сети ни на что не похожа, несмотря на все старанья **Microsoft** в последние годы превратить данную игру в туповатую аркаду. Непонятный шарм, окутывающий игрока при перестрелках, сложно передать словами. Казалось бы — ходят роботы и пуляют друг в друга ракетами... ан нет — есть тут изюм! В славные времена **MW2** изюма было несоизмеримо больше, но и сейчас сетевой **MW** так же пригоден к употреблению. Сингловая часть никогда не была сильной стороной серии (если не считать **MW1**), так что будущее **MW** за мультиплеером. И **Microsoft**, хорошо понимая это, заявили о выпуске двух аддонов к **MW4** с новыми роботами и картами — один для "Кланов", а другой для "Внутренней Сферы".

Заинтересовавшиеся темой могут смело создавать собственную конфигурацию любимого меха и отправляться на ***http://mechwarrior.ru***, дабы окунуться в непередаваемую атмосферу вселенной **BattleTech**. Удачных вам сетевых баталий. И пускай ваши мехи не знают полностью разрушенной брони. ■

НОВОСТИ

Quake III Arena

www.planetquake.com/quake3/features/lotw/ctf-02-07-02.shtml

Каких только карт для Q3 не делают энтузиасты-любители! На сей раз отличились фанаты игровых приставок, вдохновившиеся похождениями небезызвестного Марио. Карта **Mario Opposing Castles** автора, скрывающегося под псевдонимом **Pen-Pen**, представляет собой весьма неплохую арену для игры в **Capture the Flag**. Два замка и небольшая площадка между ними, выполненные в духе культовой аркады, — вполне достаточно для того, чтобы пробудить ностальгические чувства почти у всех бывалых геймеров. Все же как ни крути, а очень многие из них подсели на игры с легкой руки братьев Марио и Луиджи.

www.dream7.org/garena

Автор **Josh "dawm" Spohr** закончил работу над модом **Gauntlet Arena**. Как можно понять из названия, игрокам придется воевать исключительно при помощи перчаток. К сожалению, не боксерских, а стандартных квейковских. Впрочем, тоже неплохо.

http://westernq3.planet-multiplayer.de

Авторы этой модификации, похоже, в свое время насмотрелись фильмов с Клинтом Иствудом и переиграли в



ARQ

www.planetquake.com/brazen/arq



▲ **Кто первым "слопает" все чужие фигуры, тот и победитель.**

Похоже, полные мяса бои стали надоедать даже квейкерам. Авторы модов теперь ищут вдохновение не в привычных морях крови и горах разорванных в клочья трупов. Их мысли смещаются в сторону других жанров. Модификация, представляющая собой аналог **WarCraft** на движке Q3, существует уже давно. Читатели шестого номера **"Мании"** имели честь пообщаться с **Quake 3 Rally**. А сегодня у нас забава поинтересней — шахматы.

Казалось бы: как можно скрестить ураганный шутер с интеллектуальной игрой? Оказалось, можно. В стартовом меню выбираем соперника: одного из стандартных Q3-ботов. Там же решаем, на какой из карт будут проходить сражения. Жмем кнопочку Start и попадаем...

Что это? Где выбранные карта и соперник? Почему вместо Q3tourney4 и бота Xaero на экране шахматная доска с 32-мя фигурами? И зачем, спрашивается, я долго думал, где и с кем сразиться, если все равно оказался в очередном продолжении ChessMaster'а? Спокойно! Будет вам и бот, и карта. Только для начала извольте выбрать фигуру и сделать ход.

Сразу хочу предупредить: правила настоящих шахмат неслабо отличаются от тех, по которым придется играть здесь. Любую фигуру можно переместить на одну из клеток, находящихся от нее на определенном расстоянии. При этом единственное ограничение: нельзя занимать уже занятую своей фигурой клетку. Если же на одном четырехугольнике встретятся фигуры противоборствующи[х] сторон, загрузится та самая выбранн[ая] вами карта и начнется бой за право за[ня]нять спорный участок доски.

В этой фазе все тоже не так прост[о]. Во-первых, достаточно сильно изменен[а] скорость перемещения "фигур", а так[же] введены новые виды оружия. "Пешк[и]" бегают исключительно с перчатками, "ферзи" — с ракетницами. Последние, кстати, стреляют не ракетами, а почему-то файерболлами. Помимо перчаток, н[и] одного стандартного Q3-оружия в ARQ нет. Вернее, так: оружие есть, но дейст[-]вует оно абсолютно иначе. Скаже[м], вместо гранат теперь летят такие здоро[-]венные коричневые шары, нанося[щи]е при столкновении немалый урон. Чем-т[о] напоминает BFG из Doom (ведь вы ещ[е] помните старушку BFG?).

Любопытно, что, если сражение про[-]исходит на белой клетке, белые фигур[ы] получают некоторые преимущества пе[-]ред соперниками. Если на черной — со[-]ответственно, наоборот.

Тот игрок, фигуры которого остают[ся] на доске в полном одиночестве, и одерж[и]вает общую победу. Конечно же, она го[-]раздо больше зависит от вашего умени[я] стрелять, нежели от шахматного таланта.

Сказать, хорош этот мод или плох, од[-]нозначно нельзя. Идея классная, н[о] слишком уж необычная. Однако посмот[-]реть рекомендую всем без исключени[я]. Играйте в шахматы! Ну и в **Quake** иногд[а].

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 4/5



Freehold

www.inkless.com/freehold/freeholdUT.html

Бешеный успех **Counter-Strike**, как несложно было предугадать, спровоцировал шквал клонов разной степени близости к оригиналу — от полного копирования идеи (**Tactical Ops**) до выхо[-]тывания и реализации отдельных нахо[-]док. Рассматриваемый мод **Freehol[d]** предлагает очередную трактовку зае[з]

женной мысли использования оружейно-денежных отношений в экшенах.

Разумеется, с карты убраны все предметы, а игроки стартуют с пистолетом-"единичкой" и небольшим начальным капиталом. Деньги уходят на покупку любых предметов — оружия, патронов, аптечек, дополнительного оборудования. Для приобретения всего обмундирования существует специальный прибор *Uplink* (удивительно похожий на *Translocator*), однако использовать его во время битв — чистой воды самоубийство. Все функции покупки дублируются настраиваемыми клавишами в меню *Controls*.


▲ **Экспериментальный прототип в действии (режим Espionage).**

Оружие в **Freehold** делится на пять типов. Ближнего боя (меч), огнестрельное (пистолеты, пулемет с разными типами боеприпасов и снайперка), энергетическое (*Assault rifle* и гауссова винтовка), ракетница (с обычными и Redeemer-ракетами) и специальное оборудование. О последнем стоит рассказать подробнее. К нему относятся *Uplink*, *SlipSuit* и *TransOptix Veil*. Первый, как я уже говорил, — это портативный магазин. Второй прибор создает вокруг игрока гравитационное поле, позволяющее выше прыгать и быстрее бегать. Игрок, использующий третий аппарат, напоминает Хищника из **AvP**, становясь практически невидимым. Для работы *SlipSuit* и *TransOptix Veil* требуется энергия. Ее источник — заряды к энергетическому оружию. Так как эти патроны всегда можно купить (дефицита товаров в игре, к счастью, не наблюдается), богатенький Буратино может постоянно оставаться невидимым и/или быть быстрее оппонентов. А если учесть, что аптечки также можно приобрести в любой момент (причем "накачать" здоровье можно до 199), становится понятно, что побеждает в **Freehold** не самый сильный, а самый экономный. Из-за постоянной "отожранности" соперников почти единственным путем к победе являются быстрые мощные атаки — если не убить вражину сразу, через минуту он будет целее прежнего.

Броня в **Freehold** бывает легкая, средняя и тяжелая, причем чем тяжелее броня, тем медленнее ползает ее обладатель. Сменить тип брони можно в любой момент с помощью вездесущего *Uplink*. Можно совсем отказаться от доспехов и смело записываться в спринтеры. Тип оружия, к счастью, не оказывает влияния на скорость.

Однако самая интересная часть **Freehold** — это три новых режима игры. Первый — *Bounty War* — по сути, обычный *Deathmatch*. Денежка зарабатывается за убийства, причем за *Headshot* или *Killing Spree* начисляются огромные премии. Для не очень удачливых киллеров на карте разбросаны пачки банкнот номиналом в 200 у.е. Выигрывает или чемпион по фрагам, или накопивший больше всех за отведенное время. Играть в *Bounty War* можно на любой DM-карте.

Второй режим — *Containment* — утилизирует карты от *Domination*. Контрольные точки заменяются телепортерами, призывающими злобных монстров *Sangwyr*'ов. Команде игроков необходимо уничтожить все порталы, изрыгающие мерзких тварей. Команда выигрывает, если удается уничтожить все телепортеры, и проигрывает, если... хм... не удается. Ситуация осложняется тем, что *Sangwyr*'ы трепетно защищают двери в свой мир и без боя не сдаются. У каждого члена команды есть две жизни и небольшая сумма денег. Финансы в *Containment*, как несложно догадаться, зарабатываются на убийстве монстров и уничтожении телепортеров. Играть очень сложно, выиграть на маленькой карте практически невозможно, а уровень игры *Sangwyr*'ов изменить нельзя (вероятно, из-за бага) — по умолчанию же там стоит максимальное значение. Однако команда опытных игроков, устроив заруб на карте средних размеров, переживет немало приятных минут.

Самым интересным и навороченным режимом модификации является *Espionage*, играемый на *CTF*-картах. На место флагов ставятся автоматические исследовательские установки (*ASWE*), разрабатывающие супероружие. Прогресс разработки называется *Tech Rating*, и чем он выше, тем больше возможностей у команды: увеличенная мощность оружия, регенерация и восстановление амуниции, роботы огневой поддержки. Ускорить разработку можно, воспользовавшись наработками противника, — иначе говоря, спереть прототип с базы противника и скормить его своей *ASWE*. Интересной находкой является возможность использовать прототип во время транспортировки — пушка сравнима по мощности с *Redeemer*. Дополнительные очки *Tech Rating* можно получать, собирая информационные чипы с тушек врагов. Денежка зарабатывается за геноцид вражеской команды и за транспортировку вражеского прототипа на родную базу. Команда, первая разработавшая суперпушку, побеждает.

Freehold чрезвычайно интересен, однако для получения максимального удовольствия необходимо научиться быстро и эффективно использовать *Uplink* или забиндить полклавиатуры. Предлагаемые режимы игры очень разнятся друг от друга, поэтому обиженным не уйдет никто. Для тех же, кому неинтересна идея приобретаемого оружия, **Freehold** станет хоть и очередным, но достаточно неплохим сборником новых пушек.

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 5/5

Outlaws. Действие происходит на самом диком из всех западов, оружие — револьверы, винтовки и прочие ковбойские штучки. Салуны, кактусы, текила и мексиканские мучачосы прилагаются в неограниченных количествах. Поучаствуйте в ограблении банка или настоящей дуэли прямо на улице типичного американского городка. А потом со всех ног бегите от местного шерифа!



www.threewave.com

Вышло очередное обновление к популярному моду для **Quake 3 — Threewave CTF**. Если вы не являетесь заядлым охотником за флагом, поясняем: эта модификация привносит кое-какие полезности в стандартный режим CTF, и играть становится на порядок интересней и приятней. Патч весит совсем немного — около 500 кб — и не добавляет никаких новых уровней или моделей. Просто небольшая поправка к предыдущим версиям.



www.dragonballquake.net



Фанаты аниме чешут плеши и потирают руки в предвкушении **Quake 3** total conversion по мотивам небезызвестного сериала **Dragonball**. Уже сейчас на сайте разработчиков можно полюбоваться на любопытные скриншоты.

Unreal Tournament

www.planetunreal.com/modsquad

Что может быть проще создания weapon-pack'а? Берем стандартные пушки **UT**, немножко меняем графику в Paint, капельку изменяем ТТХ, придумываем звучное название вроде KillerToyz и называем себя крутым модмейкером. Любителям таких поделок стоит обратить внимание на модификацию **Apocalypse Weapons**, четвертая бета-версия которой получила весьма лестные отзывы у критиков с **PlanetUnreal**.



http://planetunreal.com/u4e

Долгожданный гибрид **Unreal4ever** и **UnrealFortress** наконец-то осчастливил нас своим появлением. Модификация **Unreal4ever Fortress** ориентирована на CTF, принося в приевшийся процесс множество свежих идей, таких как разбиение игроков на классы (коих насчитывается 12) или использование заклинаний (67 разновидностей) спецклассом *Wizard*. Очень вероятно, что в ближайшем номере мод будет внимательно рассмотрен специалистами "**Игромании**".



www.fasterfiles.com

Unreal Tournament 2003 близится неотвратимо. Редкий сайт, посвященный компьютерным играм вообще и семейству **Unreal** в частности, не написал свой обзор грядущего мегахита. Многие создатели модов заявили о портировании или разработке своих детищ сразу под новую платформу. Недавно появившийся портал *fasterfiles.com* целиком и полностью посвящен любым файлам, имеющим хоть какое-то отношение к **UT2003**. В настоящее время там лежат практически все видеоролики, по-



явившиеся после анонса игры. Ну а вы можете получить целый ворох свежей информации о будущем форварде мультиплеера, если потрудитесь перейти на нашу любимую карту **"В центре внимания"**.

http:// www.ut2003troopers.co.uk



Скандально известный **Pat "Badkarma" Fitzsimons** — левелдизайнер, забивший в свое время на запрет **Джорджа Лукаса** на использование элементов Star Wars в своих творениях — решил играть по-крупному. Возглавив команду единомышленников, в которую затесался и **Bart "eXoR" Jansen** (автор мода **Bullet Time**), парень приступил к разработке модификации **UT2003Troopers**. Пока информации о проекте очень мало, известно только, что основой мода послужит **UT2003**, а действие будет происходить... догадайтесь, где? Ясное дело, во вселенной **Star Wars**. Бедный старый Лукас теперь перестанет спокойно спать но ночам.

www.willemssoft.com

Замечательная программка появилась недавно на бескрайних просторах Сети. Урожденная **UT Screenshot Converter** висит в трее, кушает совсем немного памяти и ждет, пока вы запустите **UT**. После выхода из игры программа проверит папку **System** на наличие новых скриншотов, переместит их в заданную вами папку, а заодно переконвертирует в jpeg. Пригодится всем, кому надоело заниматься этой рутиной вручную.

www.planetunreal.com/teamvortex

После завершения работ над мегахитом **Operation Na Pali** (непременно и срочно см. наш обзор в **Rulezz&Suxx!**) **TeamVortex** вовсе не собирается распадаться. Лидер команды — **DavidM** — объявил, что команда начинает планирование своей новой разработки. Детали пока неизвестны, однако Дэвид пообещал рассказать о проекте подробно сразу же после разработки концепции. В настоящее время **TeamVortex** ищет дизайнеров моделей и "шкур" — быть может, кто-нибудь из вас пожелает приложить руку к следующему творению мастеров?

COUNTER STRIKE

ПСИХОЛОГИЯ КАУНТЕРСТРАЙКЕРА

Зачастую, говоря о секретах мастерства, забывают о факторе психологии. Тем не менее, если силы игроков примерно равны, именно он способен решить исход сражения в вашу пользу. Можно сказать, что умение "чувствовать" соперника, предугадывать его ходы — это та самая разница между очень хорошими и лучшими игроками.

Хорошо стрелять, уметь передвигаться по уровню, играть командную, а не индивидуальную игру — конечно, это очень важно. Этих навыков вполне достаточно для того, чтобы стать классным игроком. Но для того, чтобы стать лучшим, вам придется научиться "читать чужие мысли". Уверяю вас, что самый лучший и, скажем, какой-нибудь десятый игроки в мире передвигаются и стреляют одинаково. Но при этом один из них всегда остается на первом месте, а другой редко когда попадает в пятерку сильнейших.

Чтобы понять планы соперника, вам надо заранее предчувствовать все его действия. Секрет в том, что надо основываться не на том, что знаете вы, а на том, что, по вашему мнению, видел и знает соперник. Мысли типа "я заметил, как он побежал за угол, значит, надо ждать его с другой стороны дома" в бою с сильным соперником — прямой путь к поражению. Попробуйте поставить себя на место оппонента. Прикиньте, что он может знать о вашем расположении и дальнейших действиях. Это на самом деле не так сложно, как кажется. Если соперник исходит из того, что видел он, вам не составит труда угадать его мысли.

Приведу пример. Представьте себе карту cs_mansion. Предположим, вы отступаете от фонтана к респавну "контров". У вас в руках какой-нибудь писто лет с минимумом патронов. Вы ныряете трубу. Соперник, само собой, думает что ему стоит пойти к другому выходу из под земли и спокойно снять вас парочкой выстрелов сверху. Соответственно, лучшим решением для вас станет никуда не идти по трубе, а просто переждать некоторое время, вылезти обратно и расстрелять стерегущего вас противника со спины. Элегантно и просто. Заметьте — дело тут не в ваших навыках бойца, а исключительно в умении думать, предугадывать мысли соперника.

Бой между сильными игроками — прежде всего психологическая борьба. Они все умеют стрелять, двигаться, слышать противника, играть скоординированно. Поэтому победа становится результатом не столько навыков бойца, сколько психологического превосходства. Читайте мысли соперника, будьте всегда на шаг впереди. И когда после игры он подойдет к вам и скажет: "Черт, а ведь я мог сделать все гораздо проще и без проблем убить тебя!", вы, как и подобает победителю, с улыбкой на лице ответите: "Но ты ведь поступил по-другому". ■

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Quake III Arena:
Денис Марков
(kiar@igromania.ru)
Unreal Tournament:
Александр Лямкин
(qt_lyama@mail.ru)
Counter-Strike:
Йохан Линд/Денис Марков
(kiar@iromania.ru)

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

ПУБЛИКУЕТСЯ НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

Начиная с этого номера, клубы в сводке отсортированы не по алфавиту, а по городам. Так будет существенно проще искать клуб, расположенный ближе всего к вашему дому. Не придется пролистывать всю базу в поисках только столичных или, скажем, только самарских клубов. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению базы — пишите. Всегда выслушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

На этом номере сводка пополнилась сразу пятью клубами. Жители Волгограда могут заглянуть в **"Витязь"** — относительно небольшой клуб на 28 машин. Наши читатели из Пензы, не пропустите клуб **"Фантом"** — всего 7 машин, зато очень мощных. Как раз чтобы завалиться компанией и погонять в CS. Уфинский **"Антарес"** выделяется из ряда других клубов тем, что на машины можно установить любую принесенную с собой игру. Да и список уже имеющихся игр впечатляет: 30 наименований. В клуб **"Air"** из Челябинска можно отправляться играть в самые новые игры. Компьютеры потянут — на некоторых установлен даже GeForce 4. Ну и не пропустите столичный **Digital Internet Center Samsung "NetLand"** — огромный клуб на 130 (!) современных машин. Тут, полагаем, комментарии излишни.

Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе. Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес ***operkot@igromania.ru*** и проинформируйте нас о своем существовании. Какая именно информация требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

Сводка проживает по адресу: Наш Компакт —> ИнфоБлок —> "Компьютерные клубы России".

Ведущий раздела:
Денис Марков
(kiar@igromania.ru)

КИБЕРСПОРТ

Вести с полей

Наконец-то состоялся финальный матч Quake 3 Nations Cup. Сколько раз его откладывали, переносили, и вот наконец сборные команды России и Швеции получили возможность сразиться за первое место. К сожалению, борьбы как таковой не было. Во многом из-за медленного доступа в Интернет наша команда не смогла ничего противопоставить мастерству соперника. Отсюда и итог: три проигранных с разгромным счетом матча. В который раз наши киберспортсмены становятся жертвами высоких пингов и многочисленных лагов. Обидно, знаете ли, за державу.



В конце июня в питерском клубе M19 состоялся дуэльный чемпионат по WarCraft III. Что интересно, к этому моменту игра еще официально не вышла, и игры проводились исключительно на пиратских версиях. Первое место занял tmp.CE, второе — Assasin, третье же досталось (orky)Ranger'у.

Не обошлось и без скандалов. Известный варкрафтер tmp.Karma не был допущен на турнир. Причем руководство M19 заявило, что отныне этому человеку вход в клуб вообще закрыт. Что ж, какими бы причинами ни была вызвана сложившаяся ситуация, администрация вполне имеет право разрешать или запрещать посещение клуба определенным лицам.



И вновь о tmp.Karma. Без сомнения, главного героя сегодняшних новостей дисквалифицировали организаторы первого WarCraft 3 beta ladder. Причина — нечестная игра. Причем речь идет не об использовании читов или багов. tmp.Karma просил своих соперников сдаться без борьбы, с тем чтобы поднять свой рейтинг и попасть в число шестнадцати финалистов. Игроки узнавали его и сразу же выходили из игры, принося Карме столь нужные очки. Само собой, организаторы сочли такое поведение неспортивным и не допустили игрока к финальным играм. Правильно сделали, в общем-то.



Состоялась жеребьевка команд на групповой турнир очередного крупного Q3-чемпионата — Lan Arena 7. Наши forZe попали в одну группу с Unreal, North Star (eXtreme) и c58.de (немецкое подразделение команды Cyberfight). Группа, конечно, не из легких, но и непроходимой ее не назовешь. По крайней мере, все сходятся во мнении, что forZe без труда справится с соперниками.



20-24 июня в знойном городе Сочи состоялся чемпионат по Counter-Strike 1x1. Казалось бы, ничего примечательного. Но внимания заслуживает призовой фонд — 1000$. Места распределились следующим образом: 1) M19|adv, 2) s1d[voj], 3) polkan. Победители получили 600$, 300$ и 100$ соответственно.



Команду Tempramental (*www.tempramental.ru*) покинул ее лидер — tmp.Photeck. Причины этого шага до сих пор не ясны, хотя на бескрайних просторах Сети и появляются различные версии. Известно только, что теперь команду будет возглавлять Hattabich. Правда, большинство киберспортсменов считает, что теперь tmp просуществует недолго...



▲ **Команда Tempramental. Даже не знаю, что написать под этой фотографией: "Все так хорошо начиналось" или "Еще поборемся"?**



Конец июня ознаменовался выходом утилиты WolfTV. Как ясно из названия, она представляет собой аналог программ QTV и HLTV, только отвечает за трансляцию матчей по Return to Castle Wolfenstein.



Вышел первый патч для WarCraft III. Если вносимые изменения в одиночном режиме не так уж и актуальны, то все киберспортсмены просто обязаны его установить. Несколько серьезных изменений в балансе игры должны заметно сказаться на тактике играющих. Скачать заплатку можно отсюда: *ftp://ftp.blizzard.com/pub/war3/patches/War3Patch101.exe*.

Либо — берите ее ***с нашего компакта***, что куда проще.



На ***www.progamer.ru*** уже сейчас можно найти огромную коллекцию реплеев (записей игр) для WarCraft III. Очень рекомендую скачать хоть парочку и проникнуться игрой лучших стратегов современности.



После того как новое правило CPL — играть не под никами, а под настоящими фамилиями — вызвало бурю негодования со стороны болельщиков, профессиональная лига кибератлетов решила "смягчить" его. Теперь каждый игрок будет подписываться как фамилией, так и никнеймом. Например, [c58]Tarasenko <Polosatiy>.



Закрылся один из самых популярных в мире сайтов, посвященных Counter-Strike, — Geekboys (*www.geekboys.org*). Причина банальна — у его автора не осталось достаточно времени, чтобы поддерживать нормальное функционирование портала.



Сборная России по Counter-Strike проиграла в последнем матче группового турнира сборной Финляндии. На этом, к сожалению, выступление для наших каунтерстрайкеров закончено. Обидно, ну да ничего — будем ждать следующего сезона. ■





КИБЕРСПОРТ

Репортажи

Return to Castle Wolfenstein: новая киберспортивная арена

Так сложилось, что наибольшей популярности среди киберспортсменов в России добились Quake 3, Counter-Strike и StarCraft. Остальные игры как-то не прижились: чемпионатов по ним почти не проводится, и поклонников у них совсем мало.

Однако есть шансы, что через некоторое время к "трем китам" российского киберспорта прибавится четвертый. Речь идет об игре Return to Castle Wolfenstein. В западных странах она уже добилась заслуженного признания и популярности: по RtCW проводятся различные лиги, чемпионаты. Многие квейкеры и каунтерстрайкеры забросили свои любимые игры и целиком и полностью посвятили свободное время новому воплощению Уильяма Блацковича.

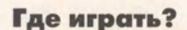
У нас же в стране ситуация другая. Едва ли не каждый киберспортсмен видит себя во сне звездой Q3 или CS. Но, тем не менее, в последнее время появляется все больше и больше желающих попробовать свои силы на новом поприще. Так и пополняются ряды "футболистов", "автогонщиков", анрилеров и — вот вам, пожалуйста — игроков в RtCW.

Лично я считаю Return to Castle Wolfenstein гораздо более "стратежной" игрой, чем Q3 и CS. Дело в разделении игроков на классы. В зависимости от поставленной цели каждый участник сетевого сражения может стать солдатом, инженером или медиком. Никто не мешает сменить класс после очередной смерти. Варьируя классовый состав команды, можно добиться немалого преимущества над противником. Поэтому здесь как нигде важны координаторы, способные правильно спланировать дальнейшую стратегию игры. Это вам не Counter-Strike, в котором результат гораздо больше зависит от боевых навыков, нежели от стратегических.



Как играть?

В связи с тем, что в России на данный момент состоялся всего лишь один серьезный чемпионат по RtCW (выиграла его команда TT — бывшие игроки в Team Fortress), точного свода правил и ограничений нет. В мировой практике на чемпионатах принято играть командами по 4 игрока. Впрочем, на интернет-серверах количество игроков чаще всего переваливает далеко за восемь и составляет от 16 до 36 человек. Играть можно по обычной, знакомой еще с CS, системе — каждая команда играет за каждую из сторон по одной игре. Победитель определяется по сумме выигранных раундов. А есть и другой вариант — stopwatch. Суть его заключается в следующем. Как и в Counter-Strike, задача одной из команд сводится к тому, чтобы выполнить какое-то задание. Задача другой — помешать ей это сделать. В режиме stopwatch сначала засекают время, за которое одна команда достигает цели. Затем соперники меняются сторонами, и уже другая команда должна одержать победу, но за меньшее время, чем это сделала первая.



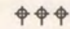
Где играть?

Сразу отделим друг от друга два варианта: игру в клубе и игру через Интернет.



Как вы понимаете, в RtCW играют далеко не каждый день далеко не в каждом клубе. Таким образом, идеальный вариант — договориться с одной из существующих команд заранее. Сделать это можно на любом посвященном игре форуме Рунета. Один из самых популярных — *www.wolfenstein.ru*. Замечу, что там собираются не только российские игроки. Складывается впечатление, что там можно найти единомышленников едва ли не из каждого крупного города СНГ. Там же есть резон попытаться собрать команду. По крайней мере, если вы живете в Москве или Санкт-Петербурге, никаких проблем у вас не возникнет.

Что же касается игры по Интернет, могу предложить сразиться на следующих серверах. Самые популярные в России — *wolf.demos.su* и *quake.orc.ru*. Если у вас не самое лучшее соединение с Сетью, остановиться рекомендую именно на них. Если же вы — счастливый обладатель хорошего коннекта и хотите попробовать свои силы на международной арене, играйте на *w1.waster.no* и *w2.waster.no*.



Несмотря на то, что RtCW в России появился сравнительно недавно и еще не так популярен, как Q3, CS и SC, наши команды уже участвуют в крупных международных соревнованиях. Самый известный в России клан называется [gazeta] (*http://rtcw.gazeta.ru*). Такое странное название обусловлено тем, что он состоит из сотрудников информационного портала *www.gazeta.ru*. Играют они в свободное время непосредственно с работы, так что проблем со связью не испытывают. Другой известный клан — [RWT]. Они также участвуют в международных турнирах, но играют уже из клуба Cyberquest.

P.S. Автор выражает огромную благодарность Ивану Закалинскому aka Tordosss [WR] и Сергею Пушнякову aka naPmu3aH за помощь в подготовке статьи. ■


c58|dimonn и Makaveli. Кто где, надеюсь, разберетесь? На случай, если нет: Дмитрий слева.

КИБЕРСПОРТ

Интервью

О пользе и вреде киберспорта

Некоторые геймеры, не говоря уже о внеигровой общественности, очень скептически настроены по отношению к киберспорту. "Какой же это спорт?", "Да зачем он нужен?", "Да у него нет никаких перспектив!" — подобные крики то и дело перемежаются с разглагольствованиями о вреде компьютерных игр вообще и компьютерного спорта в частности. Для того чтобы разобраться, что к чему, а заодно прояснить ситуацию нашим читателям, мы решили поговорить с ведущим крупнейшего киберспортивного портала в России **Cyberfight.Ru** и просто одной из самых заметных фигур российского киберспорта — **c58|dimonn**'ом, в миру **Дмитрием Кузнецовым**.

"Игромания" [И]: *Почему вдруг обычные игры по сети стали называться киберспортом? Зачем вообще придумали это слово?*

dimonn [D]: Дело в том, что постоянно проводятся различные турниры по четко определенным стандартным правилам и по стандартным дисциплинам. Для сведения: только в России проводится 50-80 чемпионатов каждый месяц (естественно, разного уровня и значимости). А в таких дисциплинах, как **Quake 3**, **StarCraft**, **CS**, многие признаки настоящего спорта присутствуют уже давно.

[И]: *Обычный, привычный для всех нас спорт укрепляет здоровье. А какой смысл в занятиях киберспортом? Что получает от него играющий?*

[D]: Давай оговоримся сразу — профессиональный спорт ничего не укрепляет... Это прямой путь к инвалидности, и спорт высоких достижений наносит организму человека только ущерб. А вот любительский спорт, не ради какого-то особенного результата, — полезен. Киберспорт же приносит большое эмоциональное и интеллектуальное удовольствие игроку. Развивает реакцию, скорость мышления и просчета вариантов. Выдержка, чувство времени, интеллект тут важны так же, как и в обычном спорте. Есть, конечно, и профессиональные болезни: близорукость и геморрой ;).

[И]: *И что перевешивает? Плюсы или минусы? Скажем, если бы ты сейчас мог вернуться на несколько лет назад и что-то изменить в своей жизни, ты бы все равно ударился в киберспорт? Играл бы в* ***Unreal****, вел тот самый* ***unreal.ru*** *или выбрал бы другое занятие?*

[D]: Ты знаешь, мне уже давно нравится eSport-журналистика, нравится писать новости и общаться с людьми, ездить на соревнования (в том числе и за границу). Когда мне представилась возможность выбирать дальнейший путь в жизни, я выбрал свой сайт **Cyberfight.Ru**. Он как живое существо, за ним нужно ухаживать, его посещают десятки тысяч читателей в месяц, и от меня там многое зависит. Я чувствую себя нужным и ощущаю самореализацию в этой области. Ну а по поводу твоего вопроса — я думаю, что я бы все равно выбрал то, чем я занимаюсь сейчас. Только, наверное, не допустил бы такого количества ошибок. Но это приходит только с опытом... А опыт уже есть.

[И]: *Что ты скажешь об отношениях самих прогеймеров к киберспорту? Чем он является для них? Это просто развлечение или способ заработать денег, чего-то добиться? Все эти разговоры о том, что киберспорт надо развивать, — имеют ли они для них какое-нибудь значение? Или "после нас хоть потоп"?*

[D]: Прогеймеры, которых знаю я, относятся к киберспорту более-менее серьезно. В этом виде спорта нет такого "института", как тренеры, и все игроки доходят до результатов самостоятельно, поэтому очень большой отсев происходит на начальной стадии. Звездами первой величины становятся единицы. В России, как и во всем мире, реальные деньги на этом зарабатывают тоже единицы. Но это пока. В качестве примера могу привести того же Полосатого, который является прогеймером и неплохим журналистом. Но это скорее исключение, чем правило. А киберспорт потихоньку развивается. Турниров проходит масса, но пока нет систематического спортивного календаря и определенности на будущее. У компьютерного спорта слишком еще маленькая история.

[И]: *Раз уж мы затронули тему тренеров... Помнится, в свое время* ***nip.Noise*** *хотел тренировать начинающих киберспортсменов, сейчас* ***tmp.Photeck*** *объявил о некой "школе для геймеров". Что ты думаешь вообще о возможности сейчас в России организовать какие-нибудь курсы?*

[D]: Время покажет. Пока этим делом занимаются одиночки вроде **Noise** и **Photeck**, да и то — совмещая работу в другой области с попытками сделать что-то позитивное в плане киберспорта. На мой взгляд — на двух стульях усидеть очень сложно. Но отдавать этому все свободное время себе может позволить далеко не каждый.

[И]: *Не слышно о том, чтобы за границей работали какие-нибудь тренеры? Там справляются — а нам обязательно надо, чтобы кто-то тренировал? Как считаешь, это еще одна попытка таких тренеров заработать дополнительные деньги — или у нас и в киберспорте будет свой собственный, неповторимый путь?*

[D]: Я думаю, что процесс формирования тренерского корпуса как у нас, так и за границей постепенен. Повторюсь — киберспорт еще слишком молод. Во многом игрокам не хватает элементарных вещей, которые им должны прививать более старшие товарищи (читай: наставники) с малолетства. Грубость, невоспитанность, отсутствие элементарных понятий (честь, достоинство и так далее) — к сожалению, пока являются атрибутами киберспорта. Лучшие игроки, кстати, практически лишены этих недостатков.

[И]: *Чего в целом не хватает современному российскому киберспорту?*

[D]: Если говорить в общем — организованности, нормального календаря соревнований. Да и потом, в этот спорт еще не пришли по-настоящему серьезные инвесторы. Все делается в основном силами энтузиастов, которых, кстати, очень много. А игроков только в России — десятки тысяч. Для примера — в отборочных играх к **World Cybergames 2001** в России приняло участие 25000 игроков. Те, кто смог принять участие, — в основном жители городов-миллионеров.

[И]: *Во что упирается проблема с деньгами? Почему до сих пор нет серьезных инвесторов? Почему те, которые были (****Formoza****, скажем), ушли?*

[D]: Я точно не знаю, почему **Formoza** свернула свою программу по поддержке киберспорта, хотя свою продукцию на этой почве они продвинули очень неплохо. Могу лишь догадываться. Я думаю, наелись они отношениями с игроками, столкнулись с безответственностью и остальными пороками, свойственными молодежи. Кстати — **Formoza** не одинока. Компания **Telephone.ru** в свое время инвестировала деньги в eSport-команду — но результат был таким же.

Нет пока правовой базы отношений инвестор-команда-игрок. Очень много нечистоплотных действий со стороны игроков. На мой взгляд, многие поступки игроков по большей части отпугнули на время потенциальных спонсоров и инвесторов. Никому не хочется связываться с людьми, которые не отвечают за свои действия и как личности находятся на стадии формирования. Проще говоря — многие из них просто дети, причем с детской, жестокой моралью. Так что тренерский корпус и воспитание — просто необходимы.

[И]: *Спасибо, что нашел время ответить на вопросы. Думаю, читателям было интересно.*

[D]: Всегда пожалуйста. ■

Константин Михайлов
(mrkirov@mail.ru)

Великая Сила глазами очевидцев

Создание модификации на основе движка Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

Звездные войны! Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast. Многие успели пройти игру не один раз. Числу баталий с ботами и людьми на просторах Сети потерян счет. Надоел стандартный сюжет? А бот не может вам нормально противостоять даже на самом высоком уровне сложности? Пришло время создать свою собственную игру. С уникальным геймплеем, дизайном уровней и AI противников.

Для изменения игры нам понадобятся: сам объект пыток (игра), "Проводник", архиватор, поддерживающий работу с **zip**-файлами, текстовый редактор, графический редактор, поддерживающий просмотр и редактирование **jpg** и **tga**-форматов. Можно обойтись лишь игрой и Commander-подобным файловым менеджером (я, например, использовал **Windows Commander**). Перед правкой каких-либо файлов лучше сделать их резервную копию.

Хотите перенести действие игры в мрачное средневековье? Перековать лазерные сабли на мечи из дамасской стали? Сразиться в бою с самим Саруманом? Полетать на галактическом крейсере "Варяг"?! А возможно, у вас есть свои оригинальные идеи. Все их можно реализовать.

Вооружаемся фантазией... и в путь. По широкой дороге Силы!



А это только начало пути создания своего мода.

Джедай, приди ко мне!

Давайте для начала отправимся в папку **\Install**, что находится в корневом каталоге игры. Сразу бросаются в глаза несколько wav-файлов. Эти звуки проигрываются в самом начале игры при запуске. Интересен и набор графических файлов ***.tga**. В них содержатся изображения кнопок в разных состояниях. Открываете любой графический редактор и перерисовываете кнопки согласно своим представлениям о красоте. Для примера — весьма забавно выглядят кнопочки с нарисованными на них смайликами. Здорово оживляет геймплей.

Обратите внимание на файл **product.bmp**. Там лежит фоновое изображение, которое появляется при запуске (которое с мечом и названием игры!). Создавая свою модификацию, не забудьте подгрузить сюда соответствующую картинку.

Загрузите в текстовый редактор файл **Setup.tab**. В файле вы увидите строчки типа **IDBTN_LAUNCHER_REGISTER 0x1005 Register Online**. Все написанное большими буквами, а также цифры, трогать нельзя, а вот остальное... Поэкспериментировав с этим файлом, можно добиться русификации заставки игры. Маленькое замечание: символы **\n** осуществляют перевод каретки на новую строку. Используйте эту комбинацию, если хотите, чтобы текст печатался с новой строки.

Звездный линкор "Варяг"

А теперь совершим путешествие в папочку **\GameData\base**, которая также расположилась в корневой папке игры. На файлы **jk2config.cfg** и **jk2mpconfig.cfg** мы обращать внимания не будем. Это конфиги для сингла и мультиплеера. Также в директории может лежать файл **games.log** (простой лог игры). Если вы регулярно читаете "Манию", то должны знать, что разработчики просто обожают zip-архивы, запихивая в них ресурсы игр. Они просто меняют расширение у получившихся архивов. Файлы **assets0.pk3**, **assets1.pk3**, **assets7.pk3** — и есть самые обыкновенные архивы.

Откройте архив **assets1.pk3**. В нем вы увидите 3 папки. В папке **sound** лежат различные надиктованные тексты, которые звучат в игре. Разработчики оказались предусмотрительными и положили их туда для английского, французского, немецкого языков (соответственно — **chars**, **chars_f**, **chars_d**) в формате **mp3**. Если в ваших планах — создание полноценной модификации, то запасайтесь микрофоном и записывайте свою озвучку для брифингов. Далее просто переименовываете файлы в имена "родных" озвучек и подменяете mp3-шки.

Папка **strip** содержит тексты, используемые в игре. В **strip** лежит много файлов с расширением **sp**. С этими файлам опять же совладает текстовый редактор. Формат файлов следующий:

VERSION 1
CONFIG W:\bin\striped.cfg
ID 8
REFERENCE OBJECTIVES
DESCRIPTION "the objectives... duh..." — краткое описание файла
COUNT 58 — количество индексов в файле. Один индекс — это одно сообщение в игре на всех 3 доступных языках. Каждый индекс заключается в фигурные скобочки.
INDEX 0
{
REFERENCE KEJIM_POST_OBJ1

TEXT_LANGUAGE1 "Investigate the abandoned Imperial outpost."; — текст на английском;

TEXT_LANGUAGE2 "Fouiller l avant-poste impØrial."; — текст на французском;

TEXT_LANGUAGE3 "Verlassenen imperialen Au enposten untersuchen."; — немецкий.

}

Сам текст можно смело редактировать, тем самым ***переводя игру на русский***. Кстати, очень интересных эффектов можно добиться, немного подправив сюжет оригинальной игры. Например, в брифинги можно вставить русскоязычные названия построек и кораблей. До пошлых шуточек, а-ля флибустьеры компьютерного мира, опускаться не стоит... Но вот звездный линкор Федерации, переименованный в "Варяга", обязательно обратит на себя внимание ваших друзей.

В папке **\ui** лежат файлы с расширением **.menu**, описывающие действие игры при выборе одного из пунктов меню (какие звуки будут проигрываться, какой файл будет отображаться, и прочее). Там же есть подкаталог **\assets**. В нем расположились графические файлы ***.tga**, отвечающие за оформление интерфейса игры. Кисточки в руки, и перерисовываем меню на свой лад. Скандинавские мотивы как нельзя лучше подойдут к футуристическому миру "Звездных войн".

Взмах лазерным мечом

Давайте приступим к файлу **assets0.pk3**. Папка **textures** содержит огромное количество подкаталогов, а в них очень много **jpg** и **tga**-файлов. Это не что иное, как игровые текстуры. Активируем Photoshop и перерисовываем их под свою модификацию. Хотите сделать игру про средневековье — перерисовывайте пластиковое покрытие стен в изъеденные водой и временем булыжники. С потолков пускай свешиваются не светильники, а лианы плюща. На двери накладываем текстуры дубовых досок и стальных петель. Жаль только, открываться они будут все равно раздвижением створок в стороны... И вот совершенно новая игра почти готова. И не забудьте подменить текстуры сверкающих лазерных мечей простыми дамасскими клинками (текстуры мечей лежат в **assets.pk3** в папке **gfx/effects/sabers/**) Как изменить звуки, мы уже говорили, так что с этим проблем быть не должно.

Мелодия Силы

Директория **music** содержит музыку из игры. Треки хранятся в виде mp3-файлов. Поэтому смело вынимайте их из архива и слушайте в любом плеере. Мелодии того стоят. Кстати, под мою скандинавскую модификацию мелодии оригинальной игры ну никак не подходили. А вот Rammstein подошел как нельзя лучше.

Папка **\models** содержит в себе модели игроков, оружия, прочих предметов. Более подробно о том, как "общаться" с этими файлами, читайте в рубрике **"Мастерская"** — статья **"Лицо джедая: теория и практика рисования лиц для игровых моделей"**.

Jedi-боты

Перейдем к **\botfiles**. Там лежит один текстовый файл и много **jkb**-файликов. Файл **bots.txt** содержит в себе информацию для игры о всех ботах. Если хотите сделать своего бота — а позже я объясню, как, — нужно добавить информацию в этот файл. Запись о каждом боте ограничивается фигурными скобками. Между фигурными скобками должны идти следующие строки:

name — в кавычках указываете имя своего бота.

model — имя папки, в которой лежат текстуры и модель бота. Эта папка должна находиться в **\models\players**. Соответственно, в архиве **assets0.pk3**:

color1 — цвет бота по умолчанию. Обозначается цифрой.

personality — путь к файлу, который описывает поведение бота. Может лежать в любом месте архива **assets0.pk3**.

Открываем любой **jkb**-файл и видим, что перед нами описание бота. Хочу сразу предупредить, что размер измененного файла не должен превышать **131072 байт**, размер любой группы в файле (группой называется то, что находится между фигурными скобками) не должен быть больше **8192** байт, иначе рискуете провести посмертное вскрытие игры (у меня она "упала" и больше не запускалась без переустановки).

Я разберу на примере только один файл **Jan.jkb**, так как все остальные имеют аналогичное внутреннее устройство, боты отличаются только цифровыми значениями. В файле все, что следует после **//** (или находится между значками **/*** и ***/**), является комментарием и игнорируется игрой.

reflex — сколько времени в миллисекундах надо боту, чтобы среагировать на какое-то событие в игре. Фактически параметр может быть любым.

accuracy — точность наведения прицела. Низкие значения этого параметра помогут воспитать ворошиловского стрелка.

turnspeed — скорость поворота вне боя.

turnspeed_combat — скорость поворота бота в битве. Можно создать эдакую "Матрицу", где каждый бот будет вращаться, как юла.

```
Galak.jkb - Блокнот
Файл  Правка  Поиск  Справка
LovedOneKilledLovedOne
{
        Check your fire, troopers!
}

GeneralGreetings
{
        IGROMANIA FOREVER!!

}


OrderAccepted
{
        I will do as you say... for now.
}
```

Немного литературного таланта и фантазии, и бот уже вовсю лопочет на великом русском...

chatfrequency — как часто бот будет говорить в чате.

camper — кемпер ли бот по своей натуре? Если 1, то да. Для тренировки — можно сделать себе на уровень несколько кемперов. Вот только злоупотреблять не стоит, иначе противника придется долго искать, бегая по уровню, в то время как боты будут методично убегать от вас.

saberspecialist — может ли бот драться на лазерных мечах. Если стоит цифрь 1, то сможет.

forceinfo — распределение очков силы.

Далее в файле следует блок, описывающий использование ботом оружия. Напротив типа оружия указывается цифра. Чем больше цифра, тем чаще бот будет выбирать данное оружие.

В самом конце файла находится группа, описывающая чат бота. В этой группе указано, что произносит бот в чате при различных обстоятельствах. Самое время проявить свой литературный талант.

И хотя боты в игре далеко не "болваны", но подкорректировать все равно есть что. Ставим точность повыше, разрешаем всем ботам сражаться на мечах. Скорость и частоту поворотов тоже увеличиваем. Ну и чтобы подпитать свою злость во время бот-матча, заставляем бота выдавать в эфир обидные ругательства. Немного маникюра — и идеальный соперник готов.

Кон? Фиг!

В папке **cfg** лежат стандартные конфиги, которые игра предлагает по умолчанию. **Forsecfg** содержит файлы, которые описывают стандартные распределения Силы (которые доступны из **multiplayer** — **knight, healer**...). **Gfx** — графические файлы для менюшек в самой игре, иконки для оружия в игре и многое другое, **levelshots** — скриншоты карт, которые отображаются в мультиплеере, когда выбираешь карту. В **sound** — звуки интерфейса, а также различные эффекты. Все это можно с легкостью изменить, подогнать под свою модификацию.

Рюк-Скайвокер, Зак-Соло

Мы добрались до очередной очень интересной папки — **ext_data**. Там лежат файлы, описывающие поведение NPC, оружие и предметы в игре. Давайте для начала разберемся с вещичками. Открываем в текстовом редакторе файл **items.dat**. Описание каждой вещи отделяется от другой фигурными скобками. Для каждой вещи используются следующие параметры:

pickupsound — какой звук проигрывать при поднятии. Если не указано, то используется звук из **sound/weapons/w_pkup.wav**.

itemname — внутреннее название вещи. Изменять нельзя! Даже не пытайтесь, игра может вылететь.

classname — параметр, указывающий, к какому классу принадлежит оружие.

count — количество амуниции или здоровья, получаемое при поднятии.

icon — какая иконка используется в игре (напомню, что иконки хранятся в **/gfx/hud**).

min — минимальные размеры. По умолчанию — 16-16-2.

max — максимальные габариты. По умолчанию —16-16-16.

pickupname — строка, отображаемая в инвентаре.

type — тип вещи — IT_WEAPON, IT_AMMO, IT_ARMOR, IT_HEALTH.

worldmodel — какую модель показывать. Интересный параметр. Можно подставить другую модель и получить весьма занятный эффект.

Комбинация всех описанных выше параметров может дать любопытные результаты. Можно создать очень интересные модификации, где в качестве аптечек будут выступать лазерные мечи, а драться придется арматурой. Экспериментируйте: человеческая фантазия безгранична.

С мечом на амбразуру

Файл **weapons.dat** содержит описание оружия. Так же, как и с вещами, описание оружия

отделяется друг от друга фигурными скобками.

weapontype — тип оружия.

weaponclass — имя оружия.

weaponmodel — модель оружия, используемая в игре.

weaponicon — иконка оружия.

ammotype — тип энергии, используемой оружием, чтобы стрелять (0 — никакой энергии не надо; 1 — энергия Star Fleet; 2 — энергия Alien Crystal; 3 — энергия Phaser).

ammolowcount — какое количество патронов считается маленьким.

flashcolor — цвет выстрела в формате (R,G,B).

Можно создать мод, в котором дальнобойное оружие не будет требовать подзарядки. Но это неинтересно: дисбаланс налицо. А вот для создателя полноценной модификации со средневековым сюжетом, — о чем уже не раз говорилось, — здесь работа найдется. И мечи перерисовать. И модели подменить. И названия переиначить.

firetime — минимальное время, которое должно пройти, прежде чем вы совершите следующий выстрел.

altfireTime — то же самое, только для альтернативной стрельбы.

firingsound — звук, используемый при стрельбе

altfiringsound — звук, проигрываемый при альтернативном выстреле.

energyPerShot — сколько энергии тратится на выстрел.

altenergypershot — сколько энергии потратится на альтернативный выстрел.

altenergypershot — "-" альтернативный выстрел.

range — дальнобойность пушки.

Последний параметр лучше ставить поменьше. Тогда можно действительно почувствовать себя истинным джедаем.

В файле есть множество параметров с корнем **sound**. Они используются для указания звуков, издаваемых оружием. В этом же файле после описания оружия идет описание патронов. При описании патронов используется только два показателя:

AMMO — тип патронов.

AMMOMAX — максимально возможное количество патронов, которое можно нести с собой.

Если в вашей модификации будет происходить постоянная сеча на мечах — ставьте последний параметр пониже. Если же, наоборот, ваш мод подразумевает постоянные перестрелки, то вооружайтесь дальнобойным оружием, ставьте число патронов в патронташе побольше... и смело в бой!

Саруман vs. Йода

На сладкое — **npcs.cfg**. Устройство — как и во всех вышеперечисленных файлах из папки **ext_data**. Только этот файл имеет атрибут "только для чтения". Чтобы его редактировать, надо снять этот атрибут, а после изменения файла — на место этот самый атрибут вернуть. Учтите, что у некоторых персонажей могут отсутствовать некоторые показатели.

fullname — как будут звать персонажа в игре.

aggression — насколько часто атакует (изменяется от 1 (редко) до 5 (всегда)).

aim — прицеливание (от 1 (плохо) до 5 (отлично)).

earshot — с какого расстояния слышит выстрелы. Можно сделать врагов, обладающих очень острым слухом.

visrange — параметр показывает, насколько хорошо видит на карте персонаж, с какого расстояния на карте он способен заметить вас.

evasion — как часто применяет приемы обороны (изменяется от 1 (редко) до 5 (очень часто)).

hfov — угол обзора в градусах по горизонтали.

vfov — угол обзора в градусах по вертикали. Только не переборщите с этими двумя показателями. Они у нас на Земле, да и в далекой, далекой галактике могут изменяться лишь от 1 до 360.

intelligence — интеллект. Теперь наши враги могут стать либо болванами, либо почти гениями. Третьего не дано. Уж лучше гениями.

move — часто ли двигаются в битве. Смотрите не перестарайтесь, а то будут NPC стоять, как вкопанные. Лучше увеличить параметр и тем самым усложнить себе путь к победе (изменяется от 1 (редко) до 5 (очень часто)).

reactions — скорость реакции на какие-либо события в игре (изменяется от 1 (плохо) до 5 (очень хорошо)).

race — раса персонажа (набор таков: human, borg, parasite, klingon, malon, hirogen, stasis, species8472, dreadnought, harvester, reaver, avatar, vulcan).

playerTeam — как персонаж относится к игроку (player, enemy, neutral — думаю, тут все понятно). Почему буквально все хотят нас убить? Или наоборот? Вы настолько сильный игрок, что вам не нужны союзники?

enemyTeam — отношение к врагам игрока.

health — максимальное здоровье.

moveType — в кавычках указываете, какой тип передвижения персонаж использует. Может, он любитель бега трусцой или просто предпочитает ходить пешком.

walkSpeed — как быстро идет персонаж.

runSpeed — как быстро персонаж бегает. Интересный параметр. Советую с ним поэкспериментировать. То, что есть в оригинальной игре, — это НЕ скорость истинного джедая. Поставьте у параметра циферку побольше, и вы поймете, о чем я.

snd — в кавычках указывается, какую поддиректорию в **sound/players** использовать для озвучки.

headModel — какую голову цеплять.

torsoModel — аналогично с туловищем.

legsModel — как же выглядят ножки?

Меняя эти три параметра, можно добиться весьма и весьма интересных эффектов. ВНИМАНИЕ! Можно создать полностью свою расу. В своей модификации я создал два гибрида. Одних назвал Йодами, других — Саруманами. И тем, и другим поставил высокие характеристики, так что противники получились достойные. Сам начал играть за Саруманов. Йоды сопротивлялись отчаянно. Но все равно пали под натиском моего СТАЛЬНОГО меча. Дамасская сталь перерубала их лазерные Эскалибуры (так я назвал их клинки), словно прутики. Йоды уворачивались, обходили с тылу, стремительно прыгали под потолок... Но все равно находили смерть на кончике моего Грейсвандира (так я назвал свой меч в интерфейсе игры).

Напомню, что здесь нужно указывать директорию из **/models/players/**, содержащую скин и модель.

headYawRangeLeft — на сколько градусов влево можно поворачивать голову.

headYawRangeRight — на сколько градусов вправо можно поворачивать голову.

headPitchRangeUp — как высоко можно поднять голову вверх (в градусах).

headPitchRangeDown — аналогично, только опускаем голову вниз.

torsoYawRangeLeft — на сколько градусов влево может поворачиваться торс.

torsoYawRangeRight — "-" вправо.

torsoPitchRangeUp — "-" вверх.

torsoPitchRangeDown — "-" вниз.

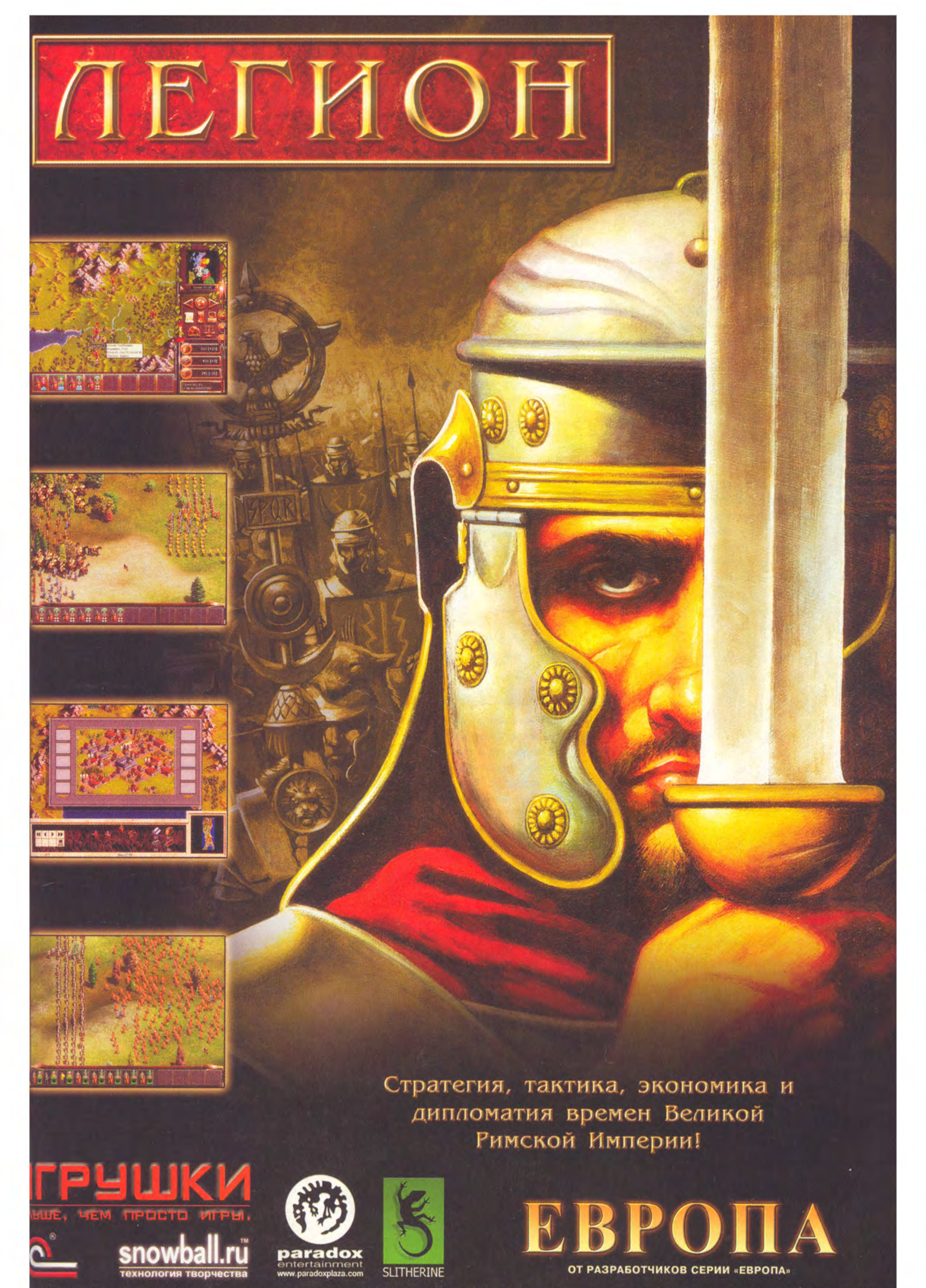
Изменяйте параметры. Сделайте себе действительно достойных противников. Сделайте их умнее, быстрее, сильнее. Тогда игра станет действительно интересной. И когда ваши противники станут сильнее, только тогда вы сможете стать истинным джедаем и сказать: "Я познал великую Силу! Силу власти над игровым движком!"



●●●

На этом я заканчиваю свои рекомендации по созданию "джедаевской" — а возможно, и совсем НЕ "джедаевской" — модификации. Вы подготовлены к тотальному изменению игры. Можете русифицировать игру (или перевести ее на любой другой язык, например, на китайский), изменить баланс оружия, его вид, поведение при выстреле, поменять поведение персонажей в игре.

После запаковки измененных файлов вы окажетесь в СОВЕРШЕННО НОВОЙ ИГРЕ, в неизвестной доселе галактике. Не бойтесь экспериментировать. Да пребудет с вами Сила! ■


ЛЕГИОН
SPQR
Стратегия, тактика, экономика и дипломатия времен Великой Римской Империи!
ИГРУШКИ
ЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
snowball.ru
технология творчества
paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com
SLITHERINE
ЕВРОПА
ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ СЕРИИ «ЕВРОПА»
а «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

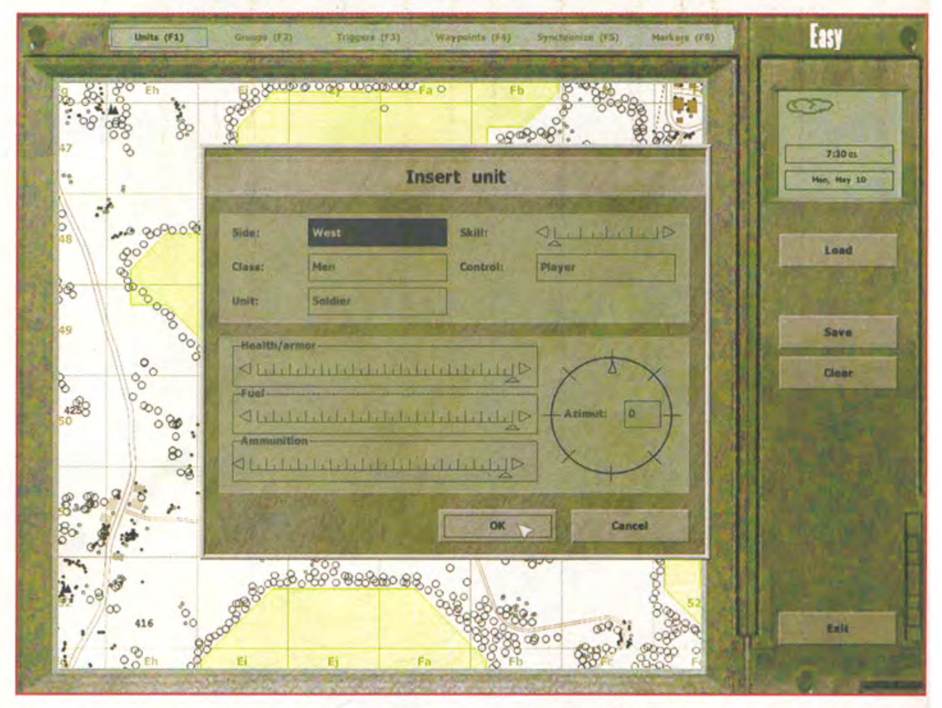
Андрей Верещагин (soldier@igromania.ru)



Операция Flashpoint

За гранью редактора

Наверняка вы уже прошли кампанию в Operation Flashpoint (в локализованной версии - "Операция Flashpoint") и с нетерпением ждете появления новой. Можно, конечно, нарыть новых миссий из Сети или с нашего компакта. Но куда интересней сделать новую кампанию самому. А на закуску можете отредактировать одиночные сценарии игры или подкорректировать оригинальную кампанию. Данный материал кардинальным образом отличается от публикуемого на страницах "Мастерской" руководства по редактору. Здесь суммированы моменты поверхностного редактирования, которые, будучи примененными с умом, могут дать потрясающие результаты. Призываем к вниманию как тех, кто уже давно занимается редактированием в OFP, так и тех, кто только собирается (или вовсе не собирается, но обязательно соберется после прочтения) заняться этим увлекательным занятием.



Внутри

Для вскрытия игры нам могут понадобиться две утилиты: DePBO и StuffPBO (и ту, и другую можно позаимствовать *с нашего компакта*). Первая позволяет раскрывать местные архивы с загадочным расширением .pbo, а вторая — создавать такие архивы (впрочем, можно обойтись и без ее услуг).

Начнем ознакомление с DePBO. В верхнем поле программы, названном .PBO File, укажите расположение pbo-файла, который вы хотите распаковать. В нижнем поле, именуемом Save Directory, следует указать директорию, куда будет разархивирован указанный выше файл. Наконец, нажмите на кнопку Extract Files, чтобы начать процесс распаковки.

StuffPBO, также как и DePBO, проста в обращении. Нажмите на кнопку Set Input, чтобы указать папку, содержимое которой вы хотите упаковать. Нажав на кнопочку Set Output, подберите название для будущего pbo-архива. Чтобы начать упаковку, используйте кнопку Stuff!.

Разобравшись с утилитами, отыщите папки \Missions и \MPMissions. В обеих директориях вы можете обнаружить pbo-архивы. В первой из них хранятся в запакованном виде одиночные миссии для синглплеера, во второй — для мультиплеера (все архивы названы так же, как и соответствующие им уровни). Если вы хотите подредактировать одну из этих миссий или использовать ее в качестве образца для создания собственных карт, создайте новую папку и распакуйте туда соответствующий архив (советую назвать папку так же, как и архив). Расположите эту папку по адресу: <Каталог игры>\Users\<Имя пользователя>\missions\. Теперь вы можете работать как с оригинальными уровнями, так и с вашими собственными картами.

Если же вы хотите редактировать миссии кампании, отыщите в игровой директории каталог \Campaigns. В нем лежит файл 1985.pbo, распаковав который, вы обнаружите директорию \1985. Зайдите в нее, и вы увидите две папки и несколько файлов. Нас интересует только папка \Missions, каждый подкаталог которой отвечает за определенный уровень кампании. Копируйте нужный вам подкаталог по все тому же адресу: <Каталог игры>\Users\<Имя пользователя>\missions\ — и начинайте корректировку миссий кампании при помощи редактора миссий. Если же вы хотите переконвертировать какую-либо миссию кампании в одиночный сценарий, разместите соответствующий ей каталог по адресу <Каталог игры>\Missions.

Вне всяких архивов

Единственной полезной для нас папкой, не припрятанной в недра местных архивов, является \Users, где хранятся миссии и сейвы разных пользователей игры. Записи к одиночным миссиям можно найти по адресу: Users\<Имя пользователя>\Saved\missions\<Название миссии>\ (сейвы кампании редактированию не подлежат). Из всех прописавшихся по этому адресу файлов нас интересует только weapons.cfg. Если вы хотите "на халяву" получить какое-либо оружие, боеприпасы и другие полезные вещички для членов своего отряда после загрузки определенного сейва, этот файл — для вас.

Состоит weapons.cfg из одного раздела (Weapons), который, в свою очередь, делится на подразделы. Чтобы вам было легче ориентироваться, поясню, что в начале имени любого раздела или подраздела ставится слово class. После названия каждого раздела/подраздела следует символ "{", а в конце раздела/подраздела — "}"). Каждый подраздел с названием ItemX (где X — число) посвящен либо вам, либо какому-либо вашему сослуживцу. Понятно, что число таких подразделов равняется количеству членов вашего отряда.

> **Танцуют все!**
>
> Думаю, ни для кого не секрет, что звук и музыка в Operation Flashpoint выше всяких похвал. Вот только извлечь их из игры не так-то просто.
>
> Почти все звуки в игре и музыка (ее вы можете извлечь из архива Music.pbo, расположенного в папке \Dta) записаны в формате *.ogg. Формат этот не особо-то распространен, и обычные музыкальные проигрыватели с ним не работают. Но мы можем воспользоваться программой dBpowerAMP (ее можно взять *с нашего диска*), чтобы перевести звуки и музыку из этого формата в mp3- или wav-файлы. Правда, для этого сначала требуется установить кодек под названием dBpwerAMP Ogg Vorbis (он также лежит *на нашем компакте*).
>
> Кстати, вы можете подменить местные композиции и звуковое оформление своими творениями, только для этого вам нужно перевести последние в формат *.ogg при помощи того же dBpowerAMP'а.



Чтобы понять, какой подраздел к какому герою относится, просто найдите внутри подраздела строку типа **name = "X"**, где X — имя персонажа (при желании вы можете поменять герою имя, исправив надпись внутри кавычек). Если вы хотите увеличить вместимость его "карманов", поменяйте значение после знака равенства в строчке вида **weaponSlots=X**, где X — любое число.

После этих двух строк начинается перепись вооружения и предметов персонажа. В начале идет подраздел **Weapon0**, отвечающий за первое оружие персонажа. Если у него имеется второе оружие, далее следует подраздел **Weapon1** и т.д.

Чтобы сменить оружие, выберите нужный "оружейный" подраздел и поменяйте внутри него название оружия (**name**). Например, если вы хотите поменять свое первое оружие на автомат M16, встаньте внутрь подраздела Weapon0 и в строке типа **name = "X"** вместо **"X"** напишите **"M16"**. А если забыли, как называется какое-либо оружие, к вашим услугам файл **equipment.html**, который вы можете вытащить из архива **dtaext.pbo**, находящегося в подкаталоге **\Dta** игровой директории.

Чтобы получить новое оружие, найдите последний "оружейный" подраздел героя и после него вставьте новый (назвать его следует так же, как и предыдущий, только увеличив на единицу число в конце названия), указав внутри него нужное вам оружие.

После подразделов, относящихся к оружию, следуют подразделы, посвященные боеприпасам. Редактируются эти подразделы так же, как и предыдущие, только здесь нет характеристики **name**, вместо нее присутствуют следующие параметры:

type — тип патронов, то есть для какого оружия они подходят.

ammo — количество патронов.

id — номер. При добавлении нового подраздела для боеприпасов увеличьте этот параметр внутри него на единицу по сравнению с предыдущим подразделом.

Кампания своими руками

А теперь переходим к самой интересной части нашего сегодняшнего вскрытия, а именно к созданию собственных кампаний, ведь редактор миссий, поставляющийся с игрой, этого делать не позволяет. Создавать новую кампанию



Теперь наш герой выглядит куда лучше.



легче всего по образцу "старой", поэтому воспользуемся уже существующей (1985). Научившись создавать свои кампании, вы также научитесь редактировать и "чужие" (в том числе и оригинальные).

Для начала зайдите в каталог **\Campaigns** и распакуйте находящийся внутри него архивный файл **1985.pbo**. В результате распаковки появится директория **\1985**. Теперь создайте подкаталог в папке **\Campaigns** и назовите его так же, как и будущую кампанию. В новосозданный подкаталог скопируйте содержимое директории **\1985**, которую вы только что извлекли из архива. Теперь заходите в этот самый подкаталог, предназначенный для новой кампании. Вы увидите две папки (**\DtaExt** и **\Missions**) и несколько файлов (нас интересует только **description.ext**). В директории **\DtaExt**, в подкаталоге **\Sound** лежат звуки, используемые исключительно в этой кампании и нигде больше. В каталоге **\Missions** находятся папки, отвечающие за разные миссии и ролики кампании. В начале названия каждого каталога, где хранятся файлы миссии, стоит число, обозначающее ее номер. Что касается директорий, предназначенных для роликов, то в начале названия первых находятся две буквы **"X"**. В соответствии с данными правилами, положите в папку **\Missions** миссии для вашей кампании.

Откройте в обычном "Блокноте" файл **description.ext**, относящийся к вашей будущей кампании. Файл состоит из разделов и подразделов (подобно вышеописанному **weapons.cfg**). Первый раздел называется **CfgIdentities**. Здесь прописаны некоторые характеристики вашего персонажа и ваших сослуживцев. Каждому солдату выделен свой подраздел. Вашему герою соответствует подраздел под названием **David**, а все остальные местные подразделы — вашим товарищам по кампании. Вы можете добавлять новых героев или удалять старых.

У всех персонажей имеются следующие характеристики, которые вы можете при желании изменять (при замене не удалите случайно кавычки там, где они нужны):

name — имя героя.

face — его лицо. Чтобы поменять лицо персонажа, подставьте сюда значение вида **FaceX**, где **X** — любое число от **1** до **50**.

glasses — носит ли герой очки (**None** — нет, **sunglasses** — солнечные очки, **spectacles** — обычные очки).

speaker — голос персонажа. Возможные значения: **John, Patrick, Greg, Adam, Rob, Dan, Rich, George, Jonah, Marc, Paul, Peter, Ted, Tom.**

pitch — рост.

Следующий раздел — **Awards** — посвящен наградам, которые вы получаете при успешном выполнении миссии. Раздел разбит на три подраздела (**Award01, Award02, Award03**), каждый из которых отвечает за разные награды (Award01 — низшая награда, Award02 — средняя и Award03 — награда высшей пробы). В каждом из этих подразделов вы можете встретить следующие параметры:

limit — достаточная для получения этой награды величина ваших заслуг.

abel — ролик, который будет проигрываться при получении данной награды вами в местечке Malden (здесь, как и в двух следующих строках, следует указать название папки, где находится данный ролик).

cain — ролик в Kolguiev.

eden — ролик в Everon.

В третьем разделе (**Penalties**) описываются различные наказания, которым вы можете подвергаться за невыполнение приказов и разного рода провинности. Раздел состоит из четырех подразделов (**Penalty01, Penalty02, Penalty03, PenaltyGameOver**), последний из который отвечает за самое страшное наказание, приводящее к окончанию игры. Этот раздел построен по образцу предыдущего, так что с редактированием его у вас не должно возникнуть проблем.

Раздел **Campaign** является основным и самым большим. В начале его располагаются две характеристики кампании:

name — название кампании.

firstBattle — какая часть кампании будет первой в игре (эту характеристику лучше не трогать).

Данный раздел состоит из семи подразделов (**Prologue, Part1, Part2, Part3, Part4, Epilogue1, Epilogue2**), каждый из который посвящен разным частям кампании. Вы можете увеличить или уменьшить их количество, добавив новый подраздел или удалив старый. Но прежде чем заниматься этим, давайте разберемся со структурой этих подразделов. В начале каждого из них имеются следующие характеристики и параметры:

name — название части.

cutscene — ролик, который показывается в начале этой части.

firstMission — какая миссия будет первой в данной части (здесь надо указать название подраздела, выделенного под первый уровень).

end1 — в какой части игры вы окажетесь после прохождения текущей миссии.

end2 — напишите здесь то же самое, что и в end1.

end3 — то же, что и в end1.

end4 — еще раз повторите, что было в end1.

end5 — еще раз.

end6 — самый распоследний раз.

lost — в какой части вы окажетесь в случае проигрыша в текущей миссии.

За этими параметрами следуют подразделы, посвященные миссиям из этой части. В каждом таком подразделе имеются уже знакомые нам характеристики:



end1 — в каком уровне вы окажетесь после прохождения текущего.

end2 — прописать повтор того, что было в end1. Далее повторы следуют до end6.

lost — в какой миссии вы окажетесь в случае проигрыша в данной.

У миссии, являющейся заключительной в пределах одной части, в этих характеристиках после знака равенства идет "пустое место". Вы можете с легкостью менять количество миссий в любой части, удаляя ненужные подразделы.

• • •

Ну, вот вы и научились всему, чему только можно научиться в рамках **"Вскрытия"**. Все тонкости смотрите в **"Матрице-Плюс"**, где вот уже какой номер публикуются материалы по продвинутому редактированию OFP. Создавайте свои карты, объединяйте их в кампании, обменивайтесь своим творчеством, присылайте нам (***мы озаботимся размещением ваших нетленок на нашем компакте***) с друзьями и наслаждайтесь игрой. ■

Как ускорить игру?

Если Operation Flashpoint тормозит на вашем компьютере, не стоит отчаиваться. Вы можете ускорить игру (особенно сильно возрастет скорость загрузки миссий), отыскав **pbo-архивы** игры и распаковав их при помощи утилиты **DePBO**. Чем больше архивов вы распаковали, тем сильнее ускорится игра. Особенно эффективно разархивировать увесистые pbo-файлы, типа **Data.pbo** и **Data3D.pbo** из директории **\Dta**. После распаковки любого архива обязательно поместите его содержимое в папку, названную так же, как и распакованный архив. Например, распаковав архив Music.pbo (находится в директории \Dta), создайте в этой же директории папку \Music и перенесите содержимое архива в эту папку. Вот увидите, игра заработает куда быстрее, чем раньше.

HOVER ACE

Гонки будущего

Обогнать — значит уничтожить

Гонки на выживание







- **16 игровых арен в высокодетализированном игровом мире**
- **Полная свобода передвижения на трассе и в её окрестностях**
- **Разрушаемые объекты на уровнях**
- **10 управляемых компьютерным интеллектом противников, каждый с уникальными параметрами и особенностями**
- **AI, базирующийся на основе алгоритмов нечёткой логики**

Безумные скорости свыше 500 километров в час, постоянные перестрелки с врагами — тяжёлая борьба на выживание на высокоскоростной трассе. Чтобы победить, нужно просто выжить.

*Hover Ace — футуристические аркадные гонки на боевых ховеркрафтах. Игрок начинает гонку с минимальным количеством денег и крайне скромной боевой базой. Однако, постепенно, выигрывая гонку за гонкой, он поднимается по лестнице самых богатых гонщиков, которые могут позволить себе использовать всё более и более мощное оборудование для достижения победы. По мере «продвижения» игроку будут доступны **15 различных ховеркрафтов**, **10 типов вооружения**, **1 типов оборудования** и **5 типов спецоборудования**. Всё это сделает игру настолько захватывающей, что оторваться можно будет, только приложив серьёзные усилия!*

GAME WORLD

Русс БИТ-М

ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

ВЛАДИМИР БОЛВИН
V_BOLVIN@MAIL.RU

ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА
РИСОВАНИЯ ЛИЦ ДЛЯ ИГРОВЫХ МОДЕЛЕЙ

ЛИЦО ДЖЕДАЯ

"Ой! Как на нашего Буншу похож!"

Из кинофильма "Иван Васильевич меняет профессию".

Еще совсем недавно, лет пять назад, основным средством для того, чтобы выделиться из общей массы игроков в многопользовательской игре, было изменение оригинальной графики модели. Помнится, мы с товарищами писали на спинах свои имена, раскрашивали костюмы... Это было весело. Правда, чаще всего узнать о том, кто "пострадал" от твоих рук, можно было, только внимательно разглядывая останки.

В те времена к нам благополучно перекочевало английское слово "skin", означающее графическую оболочку для 3D модели. Никакого особого различия между отдельными частями этой самой оболочки не делалось. И это было правильно. Возможности графики с 256 цветами были таковы, что методы работы что с костюмом, что с частями тела героя были одинаковы. Основные инструменты — кисть и карандаш, вне зависимости от используемой программы рисования. Раскрасил костюм героя в красный цвет, и ты уже Red Lord, этой же краской разукрасил глаза, да еще подрисовал выступающие клыки — и ты уже Vampire.

Но все течет, все изменяется. Современные компьютеры способны быстро обрабатывать огромные (по сравнению с теми, что были раньше) массивы графических данных. Естественно, этими возможностями не замедлили воспользоваться программисты. Графика в новых играх становится все более детальной и насыщенной цветом.

Сегодня мы поговорим о теории рисования лиц для моделей в современных компьютерных играх. А в качестве примера научимся создавать "мордашки" для игры **Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast**.

Джедай на мониторе

В Jedi Knight II используются текстуры с разрешением до 1024x1024 и шестнадцатью миллионами цветов. Лица героев нарисованы с такой тщательностью, что можно разглядеть поры кожи и отдельные волоски в бороде (если у героя есть борода). Вмешиваться в такой рисунок с кисточкой и карандашом — все равно что ремонтировать часы с помощью молотка. Если, конечно, эти инструменты не находятся в руках профессионального художника. А что же делать большинству геймеров, которые, кроме рисования разнообразных чертиков на лекциях, уроках и заседаниях, другими достижениями в области искусства похвастаться не могут?

Высокое качество графики в Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast закрывает или серьезно ограничивает тем, кто "не Рембрандт", традиционный путь изменения графической оболочки модели. Но при этом открывается другой путь! Если вы не можете так же качественно выполнить рисунок лица героя, то никто не мешает вам взять его где-нибудь еще. В этой статье в качестве "нового лица" для модели я возьму лицо с обыкновенной фотографии, и мы посмотрим, что из этого получится.

Распознавание образов человеком

Прежде чем мы займемся изготовлением "нового лица" модели на основе фотографии лица реального, попробуем выяснить, чего следует от этой "операции" ожидать. Главный вопрос таков: насколько будет похожа модель на обладателя этого самого реального лица? На этот прямой вопрос ни я, ни кто-либо еще не даст вам прямого ответа. Как говорил лектор из известного фильма, "наука пока еще не в курсе дела...". А все потому, что здесь затрагивается один из фундаментальных вопросов работы головного мозга — распознавание образов.

Способность человека узнавать знакомые объекты и не путать их с другими до сих пор остается до конца не изученной. Деятельность головного мозга человека пока изучается в основном по внешним проявлениям. Понаблюдать за тем, что происходит там, внутри черепной коробки, не удается. Медиками хорошо изучены органы зрения. Понятен механизм получения человеком изображения. А вот как оно в дальнейшем обрабатывается? Сколько раз вы слышали от своей бабушки (мамы, подруги и т.д.), просматривающей очередной телевизионный сериал: "Смотри, как на нашего ... похож!"? И сколько раз удивлялись, какое сходство она нашла между вашим ... и Крузом Кастильо. Как человек делает вывод о том, похож один объект на другой или нет?

Как ни странно, но интенсивное изучение этого вопроса началось только после появления достаточно сложных вычислительных машин. До этого момента человек воспринимал способность различать объекты как само собой разумеющуюся. Действительно, она заложена в нас от рождения и наиболее интенсивно развивается до начала осмысленного восприятия окружающего мира. Поэтому время, когда невозможно было отличить папу от чайника, никто не помнит (если папа от него до сих пор чем-то отличается).

Проблема встала в полный рост тогда, когда человек захотел получить себе более умного помощника (а вернее, раба) в лице ЭВМ (еще одно доказательство тому, что лень является двигателем прогресса, а ум и труд — только инструментами для достижения цели). Желательно, чтобы помощник был зрячим. От слепого проку мало. Опускаем все подробности передачи машине изображений разных объектов и сосредотачиваемся на ее способности эти объекты различать. В качестве образца для подражания был выбран человек. Несмотря на то, что механизмы распознавания объектов человеческим мозгом неизвестны, любой исследователь мог руководствоваться собственными ощущениями. В результате была выдвинута теория "классификаций" (Брунер, Гуднау и Остин, 1956 г.).

Эта теория предполагает, что человек, по мере своего развития, постепенно накапливает "базу данных" определяющих признаков. На основе этих признаков все единственные в своем роде объекты (а двух одинаковых объектов в природе практически не существует) разбиваются на классы. Причем более крупные из них включают в себя более мелкие. И таких вложений может быть очень много. Потом было предложено осуществлять распознавание образов машиной вычислением "взвешенной" суммы отдельных классификаций, в основе каждой из которых лежат особенности (признаки) распознаваемого объекта (т.е. определение осуществляется по признакам, набравшим наибольшее количество условных баллов).

Примерно так выглядела бы эта модель распознавания применительно к человеку... Подвыпивший товарищ приходит на дискотеку и фиксирует в конце зала:

— двигающийся объект (значит, не шкаф!);

— двигается на двух ногах и имеет человекообразные пропорции (значит, не медведь, может, обезьяна?);

— спереди на груди два выступающих холма (чем больше, тем виднее, — а вы думали, за что мужчины уважают большую грудь!);

— губы ярко накрашены (это для тех, кто не разглядел пункт "а");

— волосы длинные, прическа аккуратная (испокон веков использовалось женщинами как вторичный половой признак, и он остается в силе, несмотря ни на что);

— в платье (опять же, разница в одежде всегда использовалась для более легкого определения пола, и если современные женщины желают ходить в брюках, то это, может, и красиво, но усложняет задачу подвыпившему товарищу!).

Наш подопытный делает предварительный вывод: в конце зала — скучающая без него женщина. Можно поплевать на ладони, пригладить волосы и идти знакомиться... Всю эту классификацию наш подопечный проделал, нисколько о ней не задумываясь.

Мы акцентировали классификацию вокруг зрительного восприятия и опускали множество других, например, оценку ситуации, в результате которой определение объекта как "обезьяна" было бы отметено в виду того, что обезьяны, скорее всего, на дискотеки не ходят.

Конечно, наш "джентльмен" не застрахован от ошибок. Можно познакомиться с симпатичной девушкой, а приведя ее домой, обнаружить, что это совсем не женщина. Отталкиваясь от этой идеи, были разработаны новые, более совершенные теории и методы распознавания образов, но по сути...

Человек все еще не знает, как ОН это делает. Алгоритмы разрабатываются из его представлений о том, как он МОЖЕТ думать, решая проблему распознавания. А то, что эти алгоритмы несовершенны, доказывают опыты. При классификации, основанной на непосредствен-

ном сенсорном опыте (при распознавании лиц, например), люди легко превосходят возможности любого компьютера.

Так почему же бабушке кажется, что ваш знакомый похож на Круза Кастильо, а вам нет? Это можно было бы объяснить так... У бабушки жизненного опыта больше вашего раза в два (если только она не родила вашу маму в 13 лет, а ваша мама не проделала то же самое с вами). Следовательно, согласно теории классификаций, ее "база данных" значительно обширнее, а значит, ее определение гораздо точнее. Так ли это? Возможно (добавим немножко Фрейда), сыграло свою роль то, что она сидела в школе за одной партой с кудрявым черноволосым парнишкой и была в него влюблена. А вы не сидели, и вряд ли он сейчас вам понравится... Отсюда и оценки у вас разные. Не раздражайтесь и подумайте, какая "база" будет у вас в ее годы (и не слушайте доктора, который что-то говорит о старческом маразме).

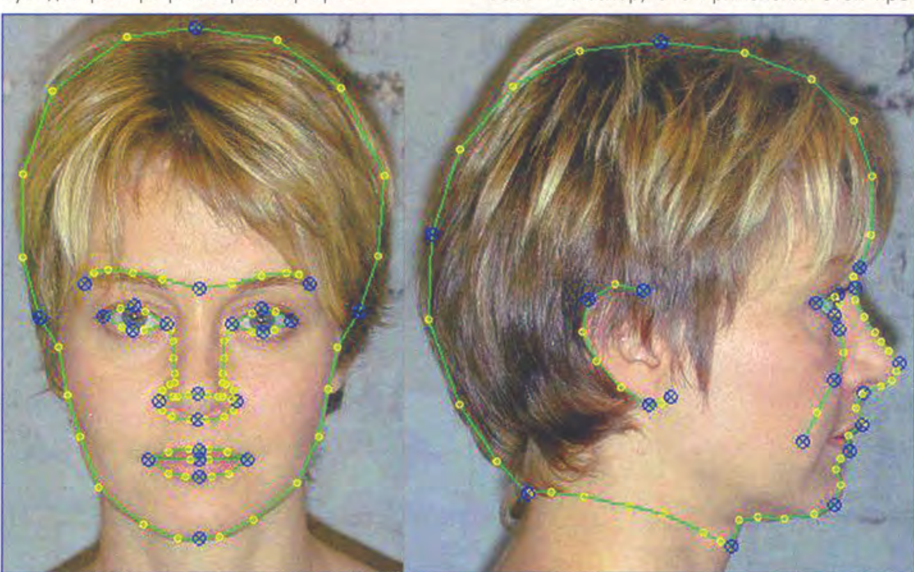
Взгляд в зеркало

Вернемся к главному вопросу — будет ли модель походить на вас, если вы используете свою фотографию в качестве ее нового лица. Стопроцентного сходства вы не получите. Дело в том, что каждое лицо обладает рядом характерных признаков, таких как расстояние между глазами, массивный подбородок, нависающие надбровные дуги, широкий нос и т.д. Все это заложено в вас генетически. Ваш череп имеет в одних местах выпуклости, в других — ямки. Фотография является плоским отображением 3D модели — вашей головы. Мы собираемся приспособить это отображение на совершенно другую модель, в которой и ямки, и выпуклости находятся в других местах. Понятно, что без трудностей тут не обойдется.

Но не все так плохо. Дело в том, что многие из этих признаков, хотя и формируются как отображение свойств 3D модели, в фас могут быть легко переданы светотенями. С некоторыми из них так легко не справиться. Форма лица, длина носа, расстояние от носа до губ, расстояние от губ до подбородка, расстояние между глазами... Но и тут не все так страшно. Большинство людей обладает примерно одинаковым расстоянием между глазами, и небольшое отклонение в ту или иную сторону пройдет незамеченным. К тому же люди больше обращают внимание на форму глаз, а ее мы как раз можем сохранить.

Немного хуже обстоят дела с носом. Все-таки это довольно заметная лицевая часть. Хуже всего с формой лица. Если ваше лицо треугольной формы, а у модели овальное, то можно попробовать скомпенсировать недостаток "массы тела" бородой. Если наоборот, то вам не повезло — ищите в игре другую, более подходящую модель. Все совсем плохо с отображениями 3D моделей в профиль. Фактически определяющими для узнавания здесь является форма носа, подбородка, лба и головы в целом. Не спасет даже точная передача рисунка уха, а это, пожалуй, единственная индивидуальная деталь, которую можно было бы точно скопировать с фотографии на профиль модели. Почему-то большинство людей на уши никакого внимания не обращают.

Итак, мы приходим к выводу: для "нового лица" готовой модели, чтобы получить некоторое сходство с реальным человеком, можно использовать только его фотографии в фас. В этом случае и "сходство" будет только при просмотре этой модели спереди. Чтобы получить полное сходство и иметь возможность использовать фотографии в профиль, нужно было бы изменять форму имеющейся 3D модели таким образом, чтобы в конце концов она была преобразована в 3D модель вашей головы. Между прочим, существующие программы получения 3D моделей из фотографий так и поступают. Например, программа **famous3DmeNow** требует две фотографии: в фас и профиль.



Посмотрите, как много форм, отвечающих за узнавание конкретного лица на фотографии в профиль, и как мало — на фотографии в фас.

По фотографиям вы выставляете контрольные точки для расчета формы, запускаете процесс — и все готово. Эту программу можно применять в качестве подспорья при изготовлении 3D моделей, в основу которых положены реальные люди. В нашем случае программа ничем не поможет.

Может возникнуть вопрос — о каком сходстве вообще идет речь, если нам придется менять длину носа, сдвигать губы к подбородку, увеличивать расстояние между глазами и т.д.? Даже в этой ситуации о сходстве говорить можно. Вспомните известную телепередачу "Куклы". Ее герои были прекрасно узнаваемы, хотя ни одна машина не смогла бы определить какого-либо сходства между ними и фотографиями прототипов. Человек умеет мыслить ассоциативно, а машина пока способна лишь перебирать классификации и искать наиболее подходящие варианты.

Есть более или менее удачные попытки заставить компьютер "мыслить" ассоциативно. Мне самому не так давно пришлось трудиться над программой, которая должна была отслеживать перемещения объекта, не имеющего конкретной формы, меняющего направление движения, двигающегося со значительной скоростью, и четко распознавать его в окружении других подобных объектов. Да еще о том, что он хочет видеть объекты в цвете, а не на кадрах, полученных с помощью пироэлектрического видикона, заказчик почему-то вспомнил в конце... И все же человек даст машине в этом вопросе сто очков вперед, поэтому прогноз на узнавание будущей модели, "надевшей" вашу фотографию, — благоприятный.

Фотография на память

Редактировать изображения я буду с помощью программы Adobe Photoshop 5.5. Если вы будете пользоваться другой версией, то соответственно корректируйте свои действия. Порядок действий остается таким же. Я ожидаю, что вы уже знакомы (хотя бы минимально) с этой программой. Все-таки эта статья не по работе с Adobe Photoshop, а о применении этой программы для конкретной цели. Кроме того, нужна будет утилита **ModView** из пакета инструментов для игры Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast, которые можно скачать по адресу ***www.bluesnews.com/files/jedioutcast/tools/jk2editingtools.shtml***.

Эта программа предназначена для просмотра моделей формата **.glm**. С ее помощью очень удобно просматривать производимые изменения и вносить коррективы в дальнейшую работу. Можно обойтись и без нее, но тогда для просмотра придется загружать игру. В дальнейшем я буду считать, что программа ModView у вас установлена.

Теперь нам нужна фотография лица в фас. Вы можете взять где-нибудь готовую (из фотоальбома, из журнала, с плаката), а можете сфотографироваться специально. Требования к фотографии предъявляются высокие — лицо на ней должно быть очень четким, все мелкие детали хорошо просматриваемыми. Вряд ли у вас в фотоальбоме найдется подходящая фотография... Дело в том, что для выполнения перечисленных выше требований к фотографии лицо на ней должно быть взято очень крупным планом. Как правило, фотографии на память так не делаются. Во всяком случае, у меня такой не нашлось, и фотографироваться пришлось специально.

При фотографировании была использована цифровая фотокамера DIMERA 3500 фирмы RELISYS, позволяющая получать снимки разрешением 640x480. Выяснилось следующее. Для того чтобы лицо получилось достаточно крупным планом, расстояние от него до фотокаме-

ры должно быть небольшим, на границе минимально возможного (от 1 до 1.5 метров). При этом фотография получается искаженной (как если смотреться в елочную игрушку круглой формы). Если есть возможность, то можно поискать точку, в которой искажения были бы минимальны при достаточно четком отображении лица. Если искажения не слишком большие — то ничего страшного. При редактировании вы внесете гораздо более существенные. Следующий момент заключается в том, что фотографии получаются слишком светлыми. Чтобы потом было легче подобрать тон под цвет кожи на изображении лица модели, можно использовать тональный крем или тональную пудру (я так и поступил).

Практика пластических операций

Считаем, что фотография у нас есть. Теперь необходимо получить доступ к ресурсам игры, а конкретно — к папке с моделями героев. Для этого открываем с помощью **WinZip** или **WinAce** файл **assets0.pk3** (они могут открывать файлы типа **.pk3**) и находим в нем папку **models/players**. В этой папке хранятся файлы всех моделей, использованных в игре. Извлекаем папку в вашу директорию **base**. При извлечении обязательно установите параметр **use folder names** в окне архиватора при указании пути для извлекаемых файлов. После этого у вас в директории **base** появится папка **models**, аналогичная по структуре такой же папке из **assets0.pk3**. Теперь вы имеете возможность просмотреть модели и выбрать объект для редактирования. Для этого вам потребуется программа **ModView**. Если вы еще не установили инструментарий, то самое время сделать это сейчас.

При установке обратите внимание на следующее. Инструменты должны быть установлены в директорию **GameData**, до которой вы и должны указать путь, если он отличается от заданного.

После распаковки в папке **GameData** появляется директория **Tools**, а в директории **GameData/base** — директории **maps**, **models**, **shaders**. Программу **ModView** найдете в директории **Tools**. Для того чтобы просмотреть модели, имеющиеся в вашем распоряжении, запустите программу и выберите пункт меню **File/Open** (я не буду указывать кнопки на панели инструментов и "горячие" клавиши, вызывающие аналогичную реакцию, — посмотрите сами).

В диалоговом окне находите папку **...\Star Wars JK II Jedi Outcast Rus\GameData\base\models\players** и в ней, открыв папку с любой моделью, ищете файл типа **.glm**. Выделив его, нажимаете кнопку **"Открыть"** и, после загрузки, выбранная модель отображается на экране.

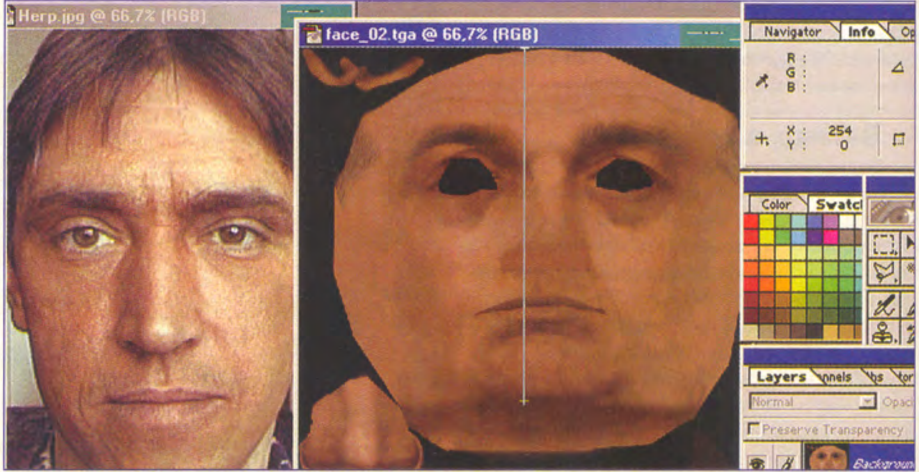
Несколько слов об управлении отображением модели. Перемещение мыши с нажатой левой кнопкой в районе экрана отображения приводит к вращению модели. Перемещение мыши вперед и назад с нажатой правой кнопкой заставляет модель приближаться/удаляться. Если вы нажимаете Alt + левую кнопку мыши (курсор на экране отображения модели), то модель перемещается по экрану вслед за движениями мыши.

Рассечение кожи

Я выбрал модель **models\players\jedi**. Загружаем в Adobe Photoshop нашу фотографию, изображение "развернутого" лица из файла **players\jedi\face_02.tga**, модифицируемой модели и размещаем их рядом.

Внимание! В папке есть два варианта лица героя — **face_02.tga** и **face_01.jpg**. Первый вариант без бороды, второй с бородой. Если вы сразу решили оставить себе бороду, то некоторые последующие операции можно не выполнять.

Лицо на фотографии значительно больше, чем нужно. Приводим его размеры в соответствие с размерами лица модели (которую я далее буду чаще всего называть "оригиналом"). Используем для этого инструмент **Measure Tool (рулетка)**, предварительно установив из меню **File/Preferences/Units&Rulers...** отсчет рулетки в pixels. Замеряем оригинал от края изображения (в самой верхней точке) до конца подбородка.



Я получил значение по высоте H=402. Чтобы увидеть то, что у вас получается, выведите панель информации (**Window/Show Info**), если она не выведена на экран, и щелкните на ней по вкладке **Info**.

Теперь замеряем так же размер лица на фотографии, которая у нас должна заменить оригинал (постарайтесь при этом отталкиваться от какой-нибудь детали, чтобы каждое новое измерение не показывало нового результата). У меня размер с фотографии оказался равен 450 пикселям. Теперь выполняем нехитрые расчеты, цель которых — уменьшить размер фотографии пропорционально размеру оригинала. Находим множитель: 402 : 450 = 0.89333.

Выделяем фотографию и заходим в **Image/Image Size**. В появившемся окне отображаются размеры нашей фотографии по ширине и высоте. Оба размера между собой связаны, и изменение одного из них ведет к пропорциональному изменению другого. Эта связь должна обозначаться линией между полями ширины и высоты и рисунком цепочки, если их нет, то включите внизу флажок **Constrain Proportion**.

Теперь умножаем значение ширины (или высоты — все равно) на полученный ранее множитель: 768 * 0.89333 = 686.08

Вместо старого значения ширины 768 (которое было у моей фотографии) вводим 686. Жмем **OK** и получаем уменьшенную пропорционально оригиналу фотографию.

Сударь, вы бледны!

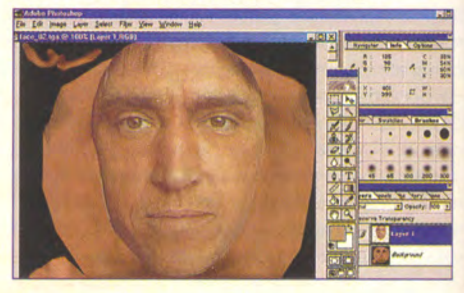
Начало положено. Теперь надо сделать так, чтобы цветовая гамма нашей фотографии не слишком сильно отличалась от оригинального изображения "фейса" модели. Для этого выделяем на рисунке face_02.tga характерный участок, который имеет наиболее распространенные для этого рисунка цвета, копируем его и вставляем в фотографию. Двигаем по фотографии вставленный участок примерно в то же самое место, откуда он был скопирован с оригинала.



Затем добиваемся из меню **Image/Adjust** инструментами **Color Balance...** и **Brightness/Contrast...** (при выделенном слое с фотографией) того, чтобы этот тестовый участок на фоне фотографии почти не был заметен.



Выбираем на панели инструментов **Polygonal Lasso** и выделяем на фотографии лицевую часть. Особой точности тут не нужно. Если будет немного больше, то ничего страшного. Нажимаем последовательно **Edit/Copy** и **Edit/Paste**. В результате у вас должен появиться новый слой с вырезанным лицом, при этом сама фотография остается целой. Захватываем полученный слой левой кнопкой мыши и перетаскиваем его на копию рисунка face_02.tga.



Глаза — зеркало...

Следующая операция может быть неприятной. Если, конечно, это не фото "горячо любимого" преподавателя. На перетащенном слое с лицом нужно вырезать глаза. Сама "операция" ничем не отличается от проделанной ранее при создании слоя. Глаза не выбрасывайте, они вам еще пригодятся. Сохраняйте в новых слоях.

Овал лица

Теперь выделяйте "лицевой" слой и, с помощью ползунка **Opacity**, меняйте его прозрачность до тех пор, пока под ним не начнет хорошо просматриваться старая "кожа" оригинала. Отмечаем, что по ширине она значительно больше. Это и понятно. Ведь то, что вы видите на оригинале, — поверхность, снятая с 3D модели и развернутая на столе, а то, что вы хотите приспособить на ее место, — моментальный снимок 3D поверхности. Если вы будете смотреть под любым углом на шар, то в поле вашего зрения всегда будет находиться поверхность, ограниченная его диаметром. Объем "достраивается" вашим мозгом, исходя из жизненного опыта, по светотеням.

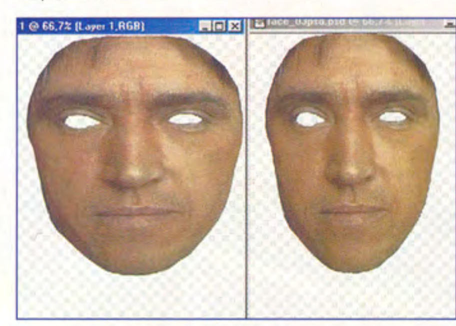
Как известно, длина окружности намного превосходит диаметр. Поэтому любая развернутая 3D поверхность будет шире ее фотографического изображения. К счастью, лицевая часть оригинала — это, грубо говоря, только передний сектор шара, в качестве которого можно представлять голову. Поэтому разница по ширине обязательно будет, но не такой большой, как можно было бы ожидать. Если, конечно, вы правильно выполнили приближение размеров оригинала и фотографии ранее.

Опять используем методику замера и приближения, но теперь ТОЛЬКО по ширине! Итак, выбираем 2 характерные точки на оригинале и на нашем варианте. Я выбрал края глазниц. Изменяя прозрачность слоя с "лицом", производим замеры.

На панели **Info** смотрим результаты и записываем их куда-нибудь. У меня получилось: оригинал W = 275, "лицо" W = 221. Узнаем, насколько шире оригинал: 275 : 221 = 1,2443.

Теперь создаем новый файл **File/New**, причем размеры задаем любые, но такие, в которые наше лицо помещается без проблем (например, 500x500). На всякий случай откройте **Image/Mode** и проверьте, чтобы у создаваемого файла было отмечено **RGB Color**. После этого перенесите в новый файл слой с "лицом" и отрегулируйте его положение так, чтобы он свободно помещался на экране.

Займемся "расширением". Выводим на экран окно **Image Size** (меню **Image/Image Size...**) и первым делом сбрасываем флажок **Constrain Proportion**. Мы должны изменить только ширину, а высота пусть останется прежней. Вычисляем необходимую величину ширины, чтобы получить нужную нам деформацию: 500 * 1,2443... = 622,17... Отбрасываем все, что стоит после запятой, и вводим 622 (у вас, естественно, другие цифры). Нажимаем **OK**. Лицо становится лунообразным.



Возвращаем "расширенное" лицо на изображение оригинала. Оно появляется в палитре Layers в качестве нового слоя. "Узкую" версию удалите, нажав левую кнопку на названии в палитре и скинув ее на изображение мусорного бака в нижней части палитры Layers. Выделяем рабочий слой с лицом (щелчок на названии), увеличиваем прозрачность (ползунок Opacity) так, чтобы под ним хорошо просматривался оригинал. После этого совмещаем места для глаз на обоих слоях.

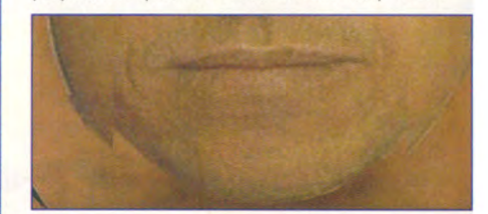
Прежде чем вы будете двигаться дальше, сохраните копию слоя с лицом. Для этого щелкните правой кнопкой по названию слоя в палитре **Layers**, выберите пункт **Duplicate Layer...** и введите имя слоя. Далее работаем с ней, а первоначальный слой отключите, щелкнув на изображении глаза слева от его названия в палитре **Layers**.

Несмотря на то, что глаза на нашем лицевом слое и оригинале совпали, линия рта у второго оказалась значительно выше. Придется вносить коррективы.

Выделяем слой с лицом и выбираем инструмент **Marquee** (выделение области). Охватываем на лице область, включающую в себя кончик носа, рот и подбородок (стараясь захватить все мелкие складки вокруг рта). Затем нажимаем **Edit/Cut** и **Edit/Paste**. В палитре Layers появляется новый слой с выделенной нами частью лица. Выбираем инструмент **Move** и передвигаем наш новый слой, пока линия рта на нем не совпадет с линией рта оригинала. Чтобы лучше видеть момент совпадения, сделайте этот слой более прозрачным.



Овал лица нарушился, и на нем появились уступы, которые необходимо ликвидировать.



Выделяем слой с подбородком, который мы только что передвигали, щелкнув по его названию на палитре Layers. Увеличиваем область "уступа" с левой стороны с помощью инструмента **Zoom** (**масштаб**) выбрав его и щелкнув мышкой в этом месте (уменьшать изображение

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru



НОВАЯ МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «КОРСАРОВ» И «ВЕКА ПАРУСНИКОВ II»

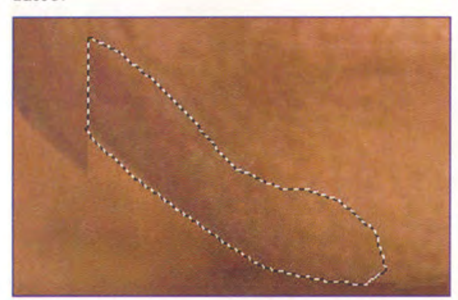
- Масштабные военные сражения
- Мощный редактор миссий и кампаний
- Более 20 видов кораблей
- Более 25 сценариев для многопользовательской игры
- Красочные спецэффекты

1С® ФИРМА «1С»

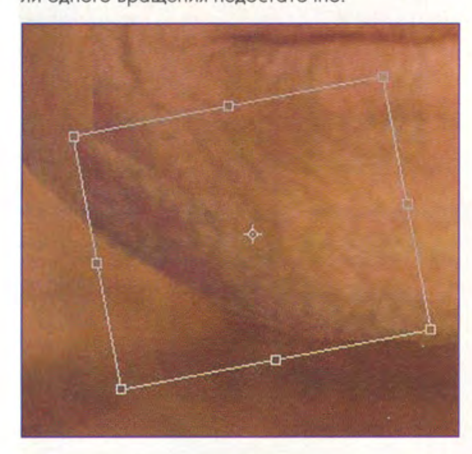
акелла™

ЖДИТЕ ВЕСНОЙ

так же, только держать при этом нажатой клавишу Alt). Выделите на этом слое край подбородка с левой стороны инструментом **Polygonal Lasso**.



Скопируйте и вставьте выделенный участок (**Edit/Copy** и **Edit/Paste**). Полученный новый слой необходимо сориентировать нужным образом. Выделяем новый слой в палитре Layers и затем выбираем пункт меню **Edit/Free Transform**. Вокруг нового слоя появляется рамка. Подводим курсор к верхнему левому углу рамки. Когда он принимает форму дуги со стрелками на обоих концах, нажимаем левую кнопку мыши и вращаем рамку так, чтобы край нашего слоя мог стать продолжением отсутствующего участка. Помещая курсор внутрь рамки и двигая мышь с нажатой левой кнопкой, можно передвигать слой в нужную сторону, если одного вращения недостаточно.



То же самое проделываем и с правой стороной.

Теперь надо избавиться от резкого перехода на стыке сдвинутого нами слоя с подбородком и остальной частью лица. Этого мы добиваемся с помощью инструмента **Eraser (ластик)**. Увеличиваем участок с резким стыком текстур. Выбираем Eraser и в окне **Navigator** выбираем появившуюся вкладку **Eraser Options**. Устанавливаем прозрачность ластика в **15%** и, в раскрывающемся списке режима стирания, — **Pencil**. Выбираем размер кисти Eraser в палитре **Brushes** (если она не подключена — включите **Window/Show Brushes**).

Подключаем ранее сохраненный первый слой с лицом, щелкнув в окошке слева от его названия в палитре Layers (должно появиться изображение глаза) и установив его прозрачность примерно в **55%**. Устанавливаем в качестве редактируемого слой с подбородком (щелчок на его названии в Layers). Нажав левую кнопку мыши, двигайте кисть по убираемому стыку. На особо ответственных местах установите кисть и щелчками левой кнопки мыши добивайтесь нужного эффекта. Не бойтесь, что пострадает лицевая часть. Инструмент применяется только к слою, выделенному в палитре Layers. И работа с инструментом, и получаемый эффект похожи на проявление фотографии в кювете с проявителем.

Если вы случайно переборщили и испортили слой — не беда. Не надо пытаться отменить неправильные действия через Edit/Undo... Эта команда отменяет только последнее действие. Выберите вкладку **History** на палитре **Layers**, прокрутите список в самый низ. Щелчок по названию операции из списка отменяет все действия, записанные ниже. Не забывайте о том, что можно регулировать прозрачность слоев.

Если необходимая незаметность перехода не была достигнута, то применяются два других мощных инструмента — **Blur (размытие)** и **Smudge (палец)**. Порядок установки опций и размера кисти такой же, только вместо прозрачности надо установить процент **Pressure (нажим)**. Хотя и в первом, и во втором случае это, по существу, регулировка эффективности применяемого инструмента. Более "мягкий" вариант вмешательства — **Blur**. Его и надо применять в первую очередь.

Smudge надо использовать аккуратно и только в том случае, если Blur не помог. Перед их применением оба стыкуемых слоя должны быть объединены в один. Для этого выбираете нужный слой, щелкнув в палитре Layers по его названию, и находите в ней "стыкуемый" слой. Слева от него два окошка. Крайнее слева показывает, отображается этот слой в данный момент на экране (если в нем есть изображение глаза) или нет. Второе используется для установки связи между слоями. Щелкните по нему, и в нем появится изображение цепочки. После этого выберите пункт меню **Layers/Merge Linked**. Как и следовало ожидать, два выбранных вами слоя будут объединены в один.

Еще один вариант работы со стыками — закрытие участка резкого перехода небольшими полупрозрачными слоями с подходящей текстурой. Их можно выделить и скопировать с находящихся недалеко от стыка участков лица. Это очень эффективное средство. Правда, после его применения все равно надо бы пройтись по ним кистью Blur. Зато и результат гораздо лучше. Не забывайте об объединении слоев перед применением Blur.



Монстры отдыхают!

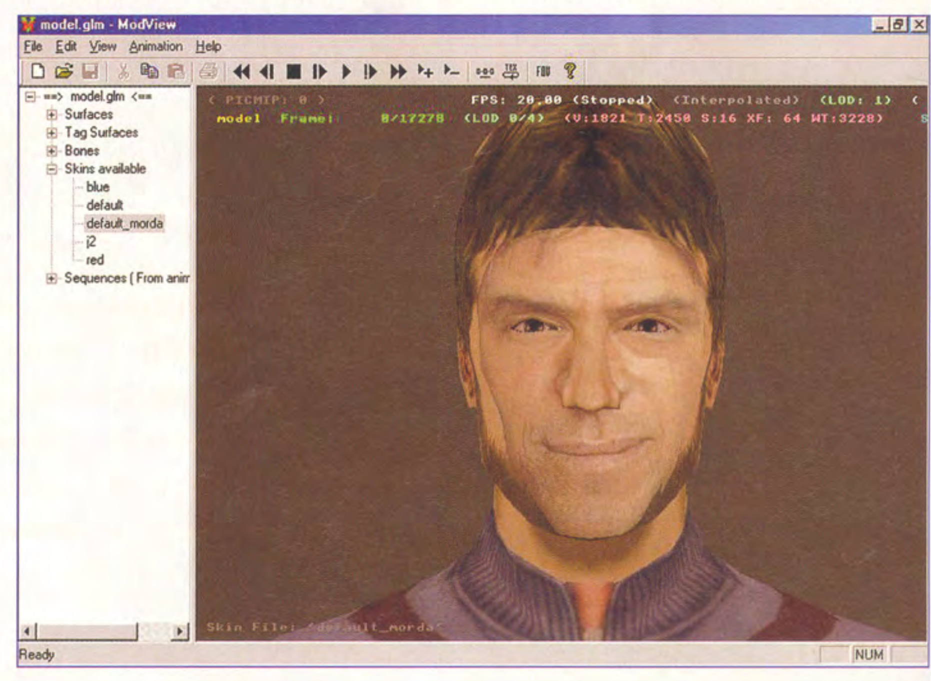
После того как стык между "подбородочным" слоем и лицевым убран, проделайте то же самое с двумя слоями, которыми мы отрегулировали овал лица. Край лицевого слоя, образующий этот самый овал, выделяется на фоне оригинала самым возмутительным образом. Убираем край, подключив **Eraser** со **100%** прозрачностью (а вернее, с полной эффективностью — чем больше процентов, тем сильнее эффект). Причем по мере приближения к подбородку, действуем все аккуратнее, а эффективность кисти Eraser постепенно уменьшаем. Стык уже не так бросается в глаза.

Однако над "лицом" еще работать и работать.

Немного макияжа

Теперь можно посмотреть результаты работы в ModView. Но сначала нужно провести некоторую подготовку. Сохраняем результат работы в Adobe Photoshop через **File/Save a Copy...**, причем выбираем формат сохраняемого файла **Targa (.tga)** и сохраняем его в папке с моделью. Имя особой роли не играет, только должно быть написано латиницей (у меня face_22_morda.tga).

Внимание! Сохраняйте файлы всегда в этом формате, несмотря на то, что в папках с моделями файлы хранятся в формате **.jpg**. По неко-



торым причинам файлы JPG для применения в игре сохраняются в определенном режиме, и у вас, скорее всего, работать не будут!

В папке с выбранной моделью находите текстовый файл **model_default.skin**. Скопируйте и сохраните его где-нибудь (лучше сохраните всю папку с моделью в другом месте). Оставшийся в папке файл переименуйте, но при этом соблюдайте следующее условие: "default" является обязательной составляющей имени. Если вы исключите эту часть названия, то игра не примет вашего нового имени для скина. Я назвал его model_default_morda.skin.

Теперь отредактируем этот файл. Откройте его в текстовом редакторе (хоть в "Блокноте") и найдите название файла оригинала, который мы редактировали, — face_02.tga. Замените его название на имя вашего файла (я назвал — face_22_morda.tga).

Подготовка завершена — запускайте ModView. Выбирайте редактируемую модель, как описывалось раньше. В информационном окне слева раскройте список **model.glm**. В нем раскройте список **Skins available**. Если вы ранее уже смотрели эту модель, то обратите внимание на появление нового скина с названием, произведенным от того, которое вы дали файлу model_default.skin (у меня default_morda). Щелкните по нему дважды и любуйтесь на результаты своей работы. Картина будет примерно следующей (на рисунке "лицо" одевается на вариант этой модели с бородой, но это не принципиально).

Если где-то что-то не совпало — вернитесь в Adobe Photoshop (нам еще долго туда возвращаться) и поправьте.

Copy-Copy-Paste

Основа положена. Все дальнейшие операции сводятся к копированию отдельных участков, перетаскиванию их на нужное место и маскировке стыков. Таким же образом установите текстуры с фотографии на нос оригинала, изо-



бражение которого расположено слева внизу, и добавьте недостающие участки кожи слева и справа. Результат проверяйте в ModView и почаще сохраняйте его в Adobe Photoshop под новым именем, чтобы всегда можно было легко вернуться к более ранней версии.

Отдельно стоит упомянуть о вырезанных с фотографии глазах. В папке модели есть файл **mouth_eyes.jpg**. В нем находится изображение глаза героя и его зубов (жуткое дело). Модель использует для обоих глаз одну и ту же текстуру. Загрузите этот файл в Adobe Photoshop. Скопируйте одно из наиболее привлекательных изображений вашего глаза по краю радужной оболочки и вставьте в mouth_eyes.jpg. Если изображение вашего глаза гораздо больше, то вы уже знаете, как поступить, чтобы добиться соответствия в размерах. Можете сделать его поярче через **Color Balance...** и **Brightness/Contrast...** из меню **Image/Adjust**.

После того как и размеры будут выровнены, и внешний вид глаза вас устроит, объединяйте слои и сохраняйте файл как **mouth_eyes.tga**. Копируйте файл в папку с моделью. Внесите соответствующие коррективы по названию в файл **.skin**, описывающий вашу модель (т.е. измените mouth_eyes.jpg на mouth_eyes.tga). Запускайте и смотрите, как выглядят ваши "зеркала души".

Если вам мешают проступающие через более прозрачные слои лица детали оригинала, то просто сотрите их, выделив "оригинальный" слой.

В результате у вас должно получиться что-нибудь вроде этого:

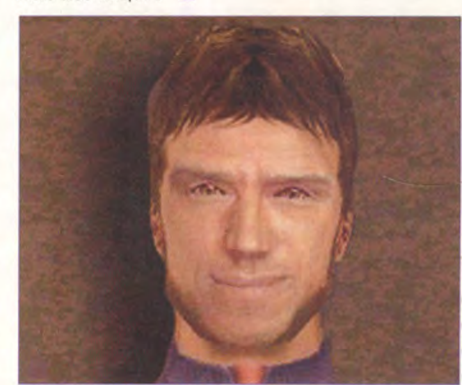
Последнее, что вам нужно сделать, — файл иконки, который будет представлять вашу модель в игре. Для этого создайте рисунок размером 256x256 и 16 миллионами цветов. Что-нибудь типа этого:

Найдите в папке модели файл **icon_default.jpg**, замените и переименуйте его по тем же принципам, что и файл **.skin** (у меня icon_default_morda).

Чтобы ее могли увидеть и использовать ваши друзья, надо упаковать папку с моделью в архив **.pk3**, сохранив структуру файлов как у других моделей в папке **base**. Потрудившись над лицом, не стоит оставлять вашего героя в спортивном костюме. "Оденьте" его во что-нибудь другое. Если вы смогли заменить лицо, то с одеждой тем более разберетесь.



Вряд ли замена лица модели на ваше собственное будет представлять собой какую-нибудь художественную ценность. Но может быть, собравшись однажды с друзьями на просторах уровня Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast, вы сможете воскликнуть: "Ба! Знакомые все лица!". ■





Где взять	**Встроен в игру**
Возможности	**40% игровых; после данной статьи: 85% игровых**
Сложность освоения	**В зависимости от вашего желания: от очень легкого до экстремально сложного**

Цикл статей по редактированию **Operation Flashpoint** близится к завершению. Хотя тема поистине безгранична, рано или поздно нужно подводить черту. Мы и так уже превысили все разумные пределы для описания редактирования. Поэтому следующая статья будут последней.

Вышедшая локализация от компании **"Бука"** буквально вдохнула вторую жизнь в **Flashpoint** в России. Форумы на **flashpoint**-сайтах запестрили новичками, мой ящик просто-таки завалила волна писем, основной смысл которых сводился к "наконец-то ваши статьи мне пригодились", и, что самое главное, стали приходить не только вопросы, но и уже готовые работы. Спасибо всем, кто поделился ими — всегда рад видеть ваши работы на своем почтовом ящике. Только в будущем — шлите сразу на ***orange@igromania.ru*** с пометкой "Работа читателя "Мании"".

В прошлой статье я пообещал в следующем номере рассказать об уникальных и, что немаловажно, сложных скриптах, но поскольку цикл завершается, решил отказаться от этой идеи. Желающих ознакомиться с данной темой я отправляю по адресу ***http://flashpoint.xa-***

os.ru/fec/scripts — тут собрана хорошая подборка сложных скриптов с описанием на русском языке. Темой же сегодняшнего разговора будут текстуры. **Bohemia Interactive** уже выпустила утилиту для включения своих 3D-моделей в игру, но... зажала ее. Разработчики выдают ее только избранным, преимущественно создателям модов. Так что, как бы ни хотелось поговорить о 3D-моделинге, придется ограничиться лишь текстурами.

Основные принципы

Объяснять, что такое "текстура", таким образованным читателям, как вы, не нужно. А вот пояснить несколько вещей относительно текстур в **Operation Flashpoint** следует. В игре нет такого понятия, как "смена текстуры" (в отличие от **Quake**, например), — есть лишь понятие объекта и принадлежащей ему текстуры. Что это значит? А просто то, что нельзя наделать разных текстур для "Абрамса", а затем менять их в редакторе. При замене текстуры вы тем самым создаете новую модель, которую нужно помещать в папку **Addons**, либо просто заменяете оригинальную. Вот о том, как это делать, и пойдет сегодня речь.

Инструментарий

Для работы нам понадобятся:

— Редактор, умеющий работать с **tga**-форматом (**Photoshop** и другие);

— **PBOTool** — программа для создания и распаковки файлов типа ***.pbo**;

— **xPack** — утилита для расшифровки файлов, содержащихся в ***.pbo**;

— **Texture Swap Utility** — утилита для замены текстур в файле модели (**P3D**);

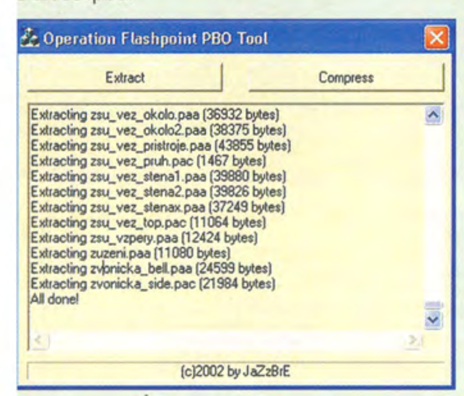
— **TexView** — фирменная утилита **BIS** для конвертирования текстур;

— и, конечно же, **"Блокнот"**.

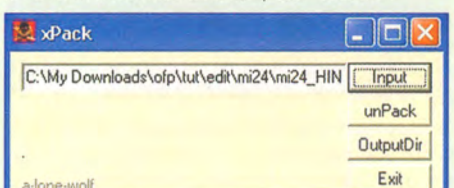
Все программы, кроме "Блокнота", находятся ***на нашем компакте***. Также их можно скачать с сайта ***www.ofpeditingcenter.com***.

Начало начал

Создание текстуры начинается... с выбора объекта, для которого она будет создана. Запускаем программку под названием **PBOTool** и с помощью нее раскрываем два файла в директории **Flashpoint/DTA** (либо **Flashpoint/DTA/HWTL**) — **Data.pbo** и **Data3D.pbo**.



Программка распакует все в директории с аналогичными именами. Заглянув в директорию **Data**, вы обнаружите множество файлов с расширениями **.pac** и **.paa**; это как раз то, что нам нужно, — текстуры. В **Data3D** же содержатся файлы с расширением **.p3d** — фирменный формат 3D-моделей **Flashpoint**. Теперь вы поступаете следующим образом: выбираете нужную модель (это легко сделать по названию файлов) и переносите ее в какую-нибудь временную папку. Что сразу бросается в глаза — чехи народ цивилизованный, славянский, и поэтому вместо всяких **rock**'ов в названиях файлов присутствуют более понятные слова, вроде "**kamen**".



Запускаете утилиту **xPack** и расшифровываете **p3d**-файл. Старый файл удаляете, а получившийся открываете с помощью утилиты **Texture Swap**. Через некоторое время после открытия (если ожидание затянулось, не бойтесь — программа не зависла, а лишь считывает данные) в левой части интерфейса программы появится набор текстур. Отправляйтесь в директорию **Data** и среди великого многообразия текстур ищите те, которые требуются для модели — кропотливая работа, должен заметить. Скопировав текстуры во временную папку, запускайте фирменную программу **BIS** для просмотра и конвертирования текстур — **TexView**. Просмотрите все текстуры в поисках нужных и, утвердившись в выборе, начинайте конвертировать файлы в **tga**-формат (***File/Save As...*** — вместо расширения **.paa** ставьте .**tga**). Открывайте любой редактор, понимающий **tga**, и делайте с текстурой все что угодно, вплоть до замены ее на другую. Сохраните работу в том же формате.

На пути домой

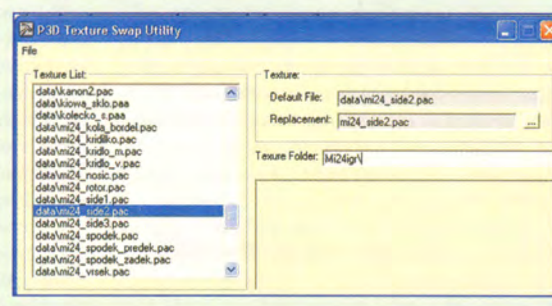


Теперь нам нужно поместить текстуру обратно в архив. Для этого запускаем **TexView** и открываем отредактированные текстуры. Тут есть маленький нюанс, который очень легко проглядеть. Дело в том, что движок **OFP** оптимизирован так, что с удалением от объекта (например, дерева) детализация этого объекта начинает постепенно уменьшается, равно как и качество текстур. Для того чтобы игра знала, насколько ей ухудшать текстуру, нужно применить в выше обозначенной **TexView** команду ***Mipmap/Generate***. Программка сама сгенерит "уровни деградации" текстуры, избавив вас тем самым от излишних мучений.

После проделанной операции сохраните текстуру в прежнем расширении. Тут стоит обратить внимание на то, что **TexView** сохраняет только в расширении **.paa**. Разницы между этими форматами нет, но расширение имеет важное значение (все файлы прописаны в модели). Если ваша текстура раньше была с расширением **.pac**, то просто переименуйте ее в **.paa**.

Развилка

Возвращать текстуры в игру можно двумя различными путями — "тупо и быстро" или "медленно, но со вкусом". Первый — берем готовые текстуры и запихиваем их в игру вместо старых (при помощи **PBOTool** либо **StuffPBO**, работу которой мы описывали в предыдущих статьях). Второй путь сложный, но в результате приведет к созданию полноценного отдельного юнита, помещаемого в папку **Addons**.



Текстуры уже готовы — осталось лишь включить модель в игру. Запускайте утилиту **Texture Swap**. Среди списка текстур, что находится в левой части интерфейса программы, вам нужно найти те, которые подверглись редактированию. При выборе текстуры показывается путь, по которому ее ищет игра. Все, что нужно сделать, — изменить этот путь. Сначала нажмите на кнопку **Replacement** и выберите нужную текстуру. В поле **Texture Folder** напишите название файла вашей миссии и в конце поставьте "\" — игра воспринимает все файлы ***.pbo** как поддиректории, и слеш является обязательным. Проведя замену путей к текстурам, сохраните новый ***.p3d**, удалите старый и переименуйте новый так, чтобы он соответствовал указанным путям. Теперь наступает самая сложная стадия — написание файла **config.cpp**. Файл содержит в себе очень много информации о вашем юните, в том числе его физические характеристики. Подробно останавливаться мы на нем сегодня не будем — ждите рассказа в следующей, завершающей статье. А чтобы жизнь вам не казалась такой сложной, на компакт мы выкладываем расшифрованные версии **config.cpp** практически для всех юнитов, присутствующих в игре. Вы сможете скомпилировать конфиг под свой юнит — останется лишь запустить **PBOTool**, дабы собрать весь материал в один (не сомневаюсь, что большой) **pbo**-файл. Но помните о путях, прописанных для текстур!

● ● ●

На сегодня — все. Как я уже сказал, в следующем номере мы создадим свой собственный юнит, пускай и из стандартной модели. ■

DASH (DASH@IGROMANIA.RU)

ОТВЕТЫ НА ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

ГЕРОИЧЕСКИЙ КАРТОСТРОЙ 3

Большие изменения в редакторе к HoMM IV усложнили жизнь народных умельцев. Но, так как тропа к нему и не думает зарастать, "Игромания" решила помочь творцам и ответить на наиболее часто встречающиеся вопросы.

Вопрос (Q): Можно ли при помощи редактора сделать кампанию?

Ответ (A): Что значит "можно"? А почему он так называется, Campaign Editor? Вот и делайте.

Q: Можно ли заставить монстров присоединяться к герою, как в HoMM3?

A: Ну если постараться, то с помощью скриптов можно, но так легко и непринужденно, как в HoMM III, это сделать не получится. Скрипт Change Owner при использовании в Encountered Events монстров срабатывает очень хитро. Вы получите две армии на экране под вашим управлением. То есть сможете выбрать, какая из них выиграет. Поэтому работает этот скрипт в некотором отдалении от героя.

Q: Можно ли ставить в группу несколько разных монстров?

A: Нужно! При этом разномастная группа монстров отображается отнюдь не значком самого многочисленного монстра. И даже не самого сильного. А отображается она тем, кто стоит самым первым в группе. Так за значком крестьянина можно спрятать пару десятков драконов. И кто-то может сильно пострадать.

Q: Как использовать Pandora's Box?

A: Точно так же, как и другой Placed Event. Только если просто Event игроку не виден, то ящик Пандоры стоит на карте. Однако задания к нему надо прописывать в Map Properties. И обязательно уничтожать после использования (Delete Adventure Objects).

Q: Зачем уничтожать объекты или скрипты?

A: В лучшем случае они будут использоваться второй раз, что явно нарушит игровой баланс. В худшем — начнутся жуткие глюки.

Q: Как заставить игру переносить самого сильного героя с карты на карту в кампании?

A: Для этого достаточно поставить miscellaneous.Carryover_Hero соответствующего цвета на последующую карту. А как переносить конкретного героя — смотрите статью "Героический картострой" в №6 "Игромании" за 2002 год.

Q: Обычно монстры со временем вырастают в количестве. А можно ли их как-нибудь затормозить?

A: Можно, если с ними есть герой. Монстры должны быть не даны герою вначале, а переданы при помощи скрипта Give Creatures. Тогда они не будут размножаться. Если же у вас есть желание поставить только монстров, тогда придется каждый ход обсчитывать их скриптом и удалять лишних при помощи скрипта Take Creatures. Для проверки количества монстров в армии служит скрипт Greater (Less) Than в связке с другим скриптом Number of Creature in Army. Не забудьте, что это лишь скрипт-условие для основного скрипта Conditional Action. Причем чем больше вы существ поставите в кучку, тем больше будет их постоянный прирост.

Q: Для чего нужны Window of Magi и как их использовать?

A: Раньше были избушки отшельников, которые просвещали игроков о предстоящих им трудностях и показывали места, в которые обязательно нужно добраться. В наступившем катаклизме все отшельники благополучно загнулись. А те, что не погибли, — забрались в домики и задают хитрые вопросы, за ответы на которые игрок может получить ценные призы. Поэтому решено было их заменить "магическими окнами". Достаточно поставить "окно" в то место, где в него будут смотреть, и расставить несколько "глаз" соответствующего цвета. Только обязательно протестируйте — все ли необходимое показывают глаза, радиус показа ограничен.

Q: Во время игры постоянно выпадают какие-то сказки непонятно о чем. Для чего они нужны?

A: Сказки... Если делаешь мультиплеерную карту — они точно не нужны. Достаточно небольшого повествования о карте в ее свойствах. А вот если делается кампания, то тут "сказки" необходимы. Надо же как-то наводить игрока на то, что ему следует делать дальше. Способов выдавать сообщения на экран игроку так много, что никакого места не хватит, чтобы их описать. Достаточно сказать, что их можно присоединять к каждому скрипту.

Q: В игре мне запретили построить в моем городе Dragon Cave. Как все-таки его построить?

A: В свойствах города выбирается закладка Buildings, после чего можно установить, какие здания строить можно, а какие — нельзя. Можно даже указать, какие будут уже построены.

Q: Для чего нужны горы, создаваемые с помощью кнопки Elevation Tool?

A: Горы — штука сложная в использовании, и много игравшие в HoMM IV могут заметить, что дизайнеры используют их не очень часто. Взбираются на гору герои медленно (особенно если она очень крутая), а спускаются — очень быстро. Согласуясь с типами ландшафта и прочими препятствиями, горы замедляют или ускоряют продвижение войск по карте. Но, учитывая, что большое число различных факторов может исказить желаемый вами вариант продвижения героев, не стоит увлекаться этим элементом ландшафта.

Q: Зачем в редакторе возможность загружать сразу несколько карт?

A: Если вы ас, начавший делать карты для "Героев" еще во времена второй части, — действительно незачем. Если же начинающий — а почему бы не посмотреть, как делают карты профессионалы, не отрываясь от собственной карты.

Q: Что надо сделать, чтобы в карту можно было играть?

A: Назвать ее, расставить пару героев разного цвета и хотя бы один город. Вот только заканчиваться карта в этом случае не пожелает, потому как игра не понимает подобного минимализма. Да и кто в такую карту играть будет?

Q: Можно ли разрушить город или шахту каким-нибудь скриптом?

A: Да, всевластье в HoMM 3.5 легко не забывается. К большому сожалению, в четвертой части игры этот фокус не пройдет. Скрипт Delete Adventure Objects удаляет только объекты, изначально предназначенные для удаления, такие как Pandora's Box или Editor.Bomb. Города или шахты к таким объектам не относятся.

•••

На этом я с вами прощаюсь. Пишите письма, если будут возникать какие-либо проблемы. "Игромания" не оставит в беде своих верных читателей, и на ее страницах появится еще один FAQ, содержание которого будет зависеть целиком и полностью от вас. ■



Эти големы убьют героя, но они уже наши. Просто из сражения может выйти только один.

Константин Артемьев *(MasterK@igromania.ru)*

РОЛЕВАЯ БИБЛИЯ

Хроники второго пришествия

Мы продолжаем публиковать монументальный труд по древнейшему из компьютерных искусств — **РПГ-строению**. По материалам прошлых статей вы уже наверняка создали богатый и интересный компьютерный мир, населили его персонажами и прописали им диалоги. Казалось бы — вот она, Ролевая Игра. Но чего-то не хватает. Это что-то — цель или цели игры.

Допустим, в сюжете прописано, что мы должны спасти мир, а для этого нужно заставить вконец обнаглевших пришельцев убраться восвояси. Ну и что с ними делать? Убить? Всех не перебьешь. Значит, надо, как всегда, идти обходными путями. Поговорив с сотней персонажей, мы понимаем, что путь наш долог и тернист, а у пришельцев явных Ахиллесовых пят не наблюдается. Замкнутый круг. Но нет, игра всегда имеет конец, а значит, добрый дядя сценарист явно обозначил средства достижения заветных целей.

Но прямая дорога, как известно, скучна, а посему на пути к цели по воле сценариста мы должны будем вынести мусор, полить цветы, найти потерянное магическое колечко, взорвать атомную электростанцию, отремонтировать пылесос, уничтожить космодром, украсть машину, перенаправить баллистическую ракету, помочь старушке перейти через улицу... Будем счастливо прыгать по сценарным кочкам. Речь идет о квестах. Ведь даже самый интересный сюжет, самые литературные диалоги и самые колоритные персонажи неспособны обеспечить увлекательное действо, то есть то, ради чего все и затевалось.

Разработчики понимают это и радуют нас заданиями разной степени сложности, которые мы с радостью выполняем. А так как теперь мы — разработчики, то должны соответствующим образом порадовать потенциальных игроков. К слову сказать, многие разработчики допускают весьма грубые ошибки при планировании квестов. Эта статья поможет вам избежать их и сделать квесты не просто приятным, но бестолковым довеском (как это было в первых представителях жанра), а необходимой частью игры, органически вплетающейся в тонкую и неразрывную ткань геймплея. Ну что ж, начнем.

Квесты

Что же такое квест? Это задание, которое дается игроку либо по сюжету (в заставочном ролике, брифинге и т.д.), либо каким-то игровым персонажем. Есть и третий вариант, когда игрок сам должен додуматься до того, что, чтобы сделать что-то одно, ему придется перед этим сделать что-то другое. Однако в современных РПГ неявные квесты почти не встречаются. Если вы захотите использовать их в своей игре — пожалуйста, но не злоупотребляйте. Игроки очень не любят что-то делать без подсказки.

Квест, который дается по сюжету, может быть начальным квестом или продолжением сюжетной линии. В первом случае такой квест определяет глобальную цель игры, например, "Изгнать пришельцев". Однако в хороших РПГ начальная цель редко бывает единственной. Наша цель и мировоззрение могут раз десять поменяться, пока мы доковыляем-таки до финала. Лично мне больше нравится именно такой вариант. Учтите, что смена цели должна быть строго обоснована и оправдана. Игрок не желает болтаться из стороны в сторону, повинуясь малейшей прихоти сценариста. Игрока нельзя "вести" по сюжету. Он должен чувствовать свободу и возможность выбора в рамках текущей обстановки. Пусть этот выбор будет приводить в одно и то же место, но с разными целями.

Слишком частая смена Главного Задания может, наоборот, отпугнуть игрока, заставить его почувствовать неуверенность. А посему сюжетная линия может быть сколь угодно ветвистой, но лучше, чтобы игрок никогда не терял ее нить. Вернемся к заданию "Изгнать пришельцев". Игрок пробирается на их базу и там выясняет, что пришельцы на самом деле хотят нам мира, а виноваты во всем плохие парни из Корпорации. Следовательно, игроку предстоит разоблачить эту самую Корпорацию и опять-таки спасти мир. Вот в этом месте сценарист может сделать ветвление сюжета, предоставив игроку возможность выбора. Во-первых, он может возомнить себя Терминатором во плоти и пойти самому разбираться с плохишами. Можно вступить в контакт с пришельцами, объяснить им все и попросить помощи. Не обойдется и без своей внутренней неразберихи: кто-то будет настаивать на том, чтобы немедленно улететь с этой безумной планеты, кто-то предложит помочь, ну а кто-то встанет на сторону агрессоров. Это уже локальная мыльная опера, нас она сейчас мало касается.

И третий вариант: игрок уползает из базы пришельцев, идет в местные правительственные органы и, заручившись поддержкой народа, правительства и армии, с дружной массовкой отправляется потрошить оную Корпорацию. Там уже, конечно, все знают, половина смылись, половина готовит баррикады, и вообще они навели ядерную ракету на Белый Дом, и нам опять надо спасать мир...

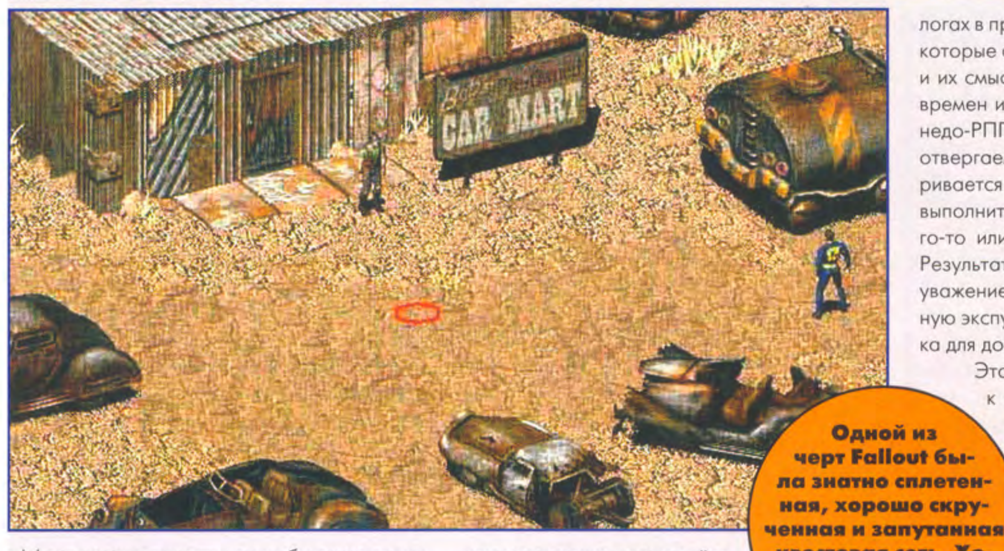
На распутье

Имеем три варианта развития событий, три ветки сюжета. Эти ветки отнюдь не являются взаимоисключающими. Игрок может заручиться поддержкой и правительства, и пришельцев, которые будут бомбардировать Корпорацию снаружи, тем временем как он сам займется диверсией внутри.

Один из ярчайших примеров полиразвилки — старый как мир прием, основанный на делении всего цивилизованного общества на касты. Каждая каста имеет свой кодекс, свои входные квесты, и вступление в одну из каст исключает возможность участия во всех остальных. Боготы — яркий тому пример.

Примером удачного сценарного поворота может служить уже многократно упомянутый **Fallout 2**. Там Избранный пол-игры гонялся за Комплектом по созданию Города-Рая, который должен спасти его деревню. А когда нашел его, обнаружил, что и спасать-то уже нечего — деревня разрушена, соплеменники похищены злобным Френком Хорриганом, который еще и мир собрался поработить. Сценарный поворот не нов, но реализован он блестяще. Разрушенная деревня и умирающий шаман смотрятся на редкость неожиданно и эффектно. Есть чему поучиться. Не забывайте, что, какие бы сценарные повороты вы ни создавали, обязательно добавляйте на место изгиба атмосферность и психоделичность. Это две вещи, которые могут сгладить сюжетный поворот и сделать его привлекательным. И, конечно, соблюдайте





Одной из черт Fallout была знатно сплетенная, хорошо скрученная и запутанная квестовая сеть. Хотя кончалось все одним и тем же.

эффект неожиданности, лишь бы он не граничил с фарсом.

Внутренняя борьба

Мы рассмотрели первый вариант развития сюжетного квеста, когда начальные цели ясны и понятны. Сюжет еще долго будет носить нас по улочкам-закоулочкам игровой вселенной, впереди всегда будет стоять нечто определенное, чего мы должны достичь. Однако есть и второй вариант, когда идеалы расплывчаты, цели туманны, а игрок борется больше с самим собой, нежели с другими. Такой вариант завязки предлагают нам, например, Arcanum или Planescape: Torment.

Есть два самых распространенных метода "завязать игроку глаза". Первый — перед началом игры стукнуть его головой о лавочку. Результат — амнезия, герой игры не знает, кто он, где он, что ему делать, и начинает постигать окружающий мир одновременно с игроком. Именно это и делает подобное развитие сюжета интересным. Каждый поворот, каждая дизайнерская находка будут по-своему оригинальны, а главной задачей игрока на первое время будет распутать этот клубок обрывков воспоминаний и найти свое место в мире. Если такой сюжет соседствует с великолепной игровой атмосферой, то получается шедевр. Таким шедевром стал Planescape: Torment.

Второй метод — берем произвольного персонажа игрового мира, никак не относящегося к текущим событиям, и помещаем его в нужное место и нужное время. Результат — главный герой идет себе по улице, никого не трогает, а тут вдруг... выстрелы, шум, крики толпы, к его ногам падает окровавленное тело, из скорчившейся в последних судорогах руки выкатывается золотое кольцо, а наш доблестный герой его подбирает. Пол-игры он будет гадать, что это за кольцо и кому оно принадлежит, а вторую половину пытаться от него избавиться. Примерно таким образом ведет нас по сюжету Arcanum.

Но! Тут важно не переусердствовать. Не знать истинной цели игры в начале — это нормально. Игрок будет пытаться найти смысл своего существования и понять возложенную на него миссию. Но он обязательно должен найти все это! Вот такую ошибку и допустили создатели "Арканума". После прохождения всей игры в моей памяти ничего не осталось. Пустота. Пытаясь выстроить хоть какую-то логическую линию своих действий и причинно-следственную связь поступков, я понял, что ее попросту нет. Игра похожа на груду ролевых модулей, причудливо, но совершенно бестолково переплетенных между собой. И, как следствие, от прохождения игры не получаешь удовольствия. Да, нам опять надо спасать мир и уничтожить Самого-Злого-Редиску. Но вот не вяжется это как-то. В лице "Арканума" мы получили великолепную, но недоделанную игру. После ее прохождения остается горькое чувство незавершенности и неопределенности.

Не повторите эту ошибку! Если игрок что-то ищет, он должен это найти. И всегда должна быть определенная цель впереди. В "Аркануме" такой цели не было.

Вспомогательные квесты

С сюжетными, основными квестами мы разобрались. Перейдем к обычным, вспомогательным квестам. Но прежде вспомним их задачу — развлекать игрока, давать ему иллюзию жизни и свободы в рамках игрового мира, наполнять его существование смыслом. Квесты обычно даются герою другими персонажами в процессе диалога. Персонаж просит или требует что-то у главного героя, дает задание во имя личных целей или во имя целей группы людей.

Порой надо дать игроку возможность почувствовать себя дураком.

Тут главное — не опуститься до банальностей и соблюсти реализм. Хоть мы и говорили о диалогах в прошлой статье, давайте затронем некоторые аспекты, касающиеся выдачи квестов и их смысла. Поскольку мы делаем "РПГ всех времен и народов", жалкие квестовые потуги недо-РПГ, таких, например, как Diablo, сразу отвергаем. В чем их ошибка? Квест рассматривается только как способ заставить игрока выполнить какое-то действие, чаще убить кого-то или принести самый-нужный-артефакт. Результат — герой получает вечный почет и уважение и, что гораздо важнее, долгожданную экспу. То есть квест — не более чем уловка для дополнительной прокачки героя.

Это в корне неверно. Квесты относятся к элементам, которые создают игровую атмосферу. Давайте немного отвлечемся от cRPG и посмотрим, как к квестам относятся в настольных ролевках. Да простят меня коллеги из соседнего раздела, если не прав, но я считаю, что квесты — стержень игрового процесса. Они, а не кромсание монстров, являются основным элементом игры. Поэтому и развивать их надо соответственно.

Во-первых, квесты должны быть логичны и жестко мотивированы. Квестодаватель должен иметь вескую причину обратиться к игроку за помощью. Самая распространенная ошибка начинающих игроделов — выдумывать квесты "от балды", вне привязки к текущим событиям, игровому миру и атмосфере. Как это бывает в Diablo-подобных играх? Приходим к хлипкого вида старичку, а он нас просит замочить одного нехорошего парня в подземелье, от которого им всем совсем житья нет. Идем, мочим. Приходим, старичок расплывается в улыбке, отдает нам причитающуюся сумму денег и экспы, и... все.

Идем дальше, встречаем старушку. Она жалуется, что есть тут одно злобное растение в огороде, и его надобно... вы поняли. И так 200 раз до конца игры. Спрашивается: а где смысл? Господа разработчики, не опускайтесь до банальностей! Такие квесты в приличном обществе показывать нельзя. Если уж сценаристу так хочется руками игрока замочить какое-нибудь чудище, можно поступить гораздо более изящно. Например, так.

Герой приходит в деревню. Вдоль дороги ему навстречу идет крестьянин. Спрашиваем его: "Как дела, дедушка? Что новенького в деревне?" Что обычно на это отвечают в виртуальных мирах? Правильно. "Вот-де, доблест-



ный герой, у нас такая проблема: повадилось чудовище нападать на мирных людей на дороге, вот тебе его и надо уничтожить". А что бы ответил этот крестьянин в реальном, пардон, в псевдореальном мире? Он бы с недоверием посмотрел на нашего героя, буркнул в ответ что-либо невразумительное и пошел себе дальше. А в худшем случае еще и добавил бы пару ласковых словечек напоследок.

Игровые персонажи ведь не знают, что наш герой — это герой. В их глазах наше альтер эго может быть равно как обычным путником, так и вором-рецидивистом с отягчающими. Причем второе гораздо вероятнее, чем первое. Чтобы правильно смоделировать ответные реакции персонажа в игре, вы должны не взирать на него с высокомерной ухмылкой сценариста-бога, а попытаться вжиться в его роль, понять его нужды и чувства, постигнуть его мировоззрение. И тогда правильная реакция придет сама собой.

Итак, этот самый крестьянин беззвучно посылает нас куда подальше и идет заниматься своими делами. Герой идет дальше. Что он видит? А видит он вполне благовидную деревеньку и крестьян, занимающихся хозяйством. Вот только одна из изб на окраине сгорела дотла. Еще две избы на поверку оказываются совершенно пустыми, а невдалеке на холме виднеется свежая могила с крестом. Так, игрок имеет начальную информацию для размышления. Ведем героя дальше. Он расспрашивает крестьян о сгоревшей избе. Те либо отворачиваются и не хотят разговаривать, либо бубнят что-то вроде "был пожар, вот и сгорела". Героя такой ответ не устраивает, поэтому он идет к ближайшему торговцу. Торговцы по натуре народ разговорчивый, а также знают все происшествия и слухи — что, впрочем, не мешает этому торговцу оставаться неразговорчивым, так как он до сих пор видит в нашем герое не более чем подозрительную личность. А вот если перед разговором мы купим у него что-нибудь — дело сразу пойдет быстрее. Постепенно (именно постепенно!) разговорив его, герой узнает, что в последний месяц с полей пропадают люди, находят либо истлевшие кости, либо вообще ничего не находят. Люди боятся выходить на работу, поэтому запасаются продуктами. Они послали гонца в ближайшую крепость за подмогой, но у тех и своих забот хватает. На вопрос, что бы это могло быть, торговец говорит, что, мол, возможно, зверь какой огненный. А изба сгорела при весьма странных обстоятельствах. Ночью слышали крики, потом видели, как один из крестьян махал головней, пытаясь прогнать кого-то. Раздался звериный рык, головня высоко подлетела и упала на крышу избы. Та и запылала. Люди боялись выходить из домов до утра, а утром не нашли никаких следов того крестьянина. Даже костей.

Герой чешет "тыковку" и обещает... ни в коем случае ничего не обещает! С какой это стати совсем посторонний человек будет пытаться кому-то помочь? Нет, это вызовет скорее подозрение. Торговец может подумать, что вы причастны к этому делу, и тогда вас изгонят из деревни. Он может подумать, что вы — распорядитель замковой стражи инкогнито, который выясняет, насколько это дело грязное. Конечно, если оно чересчур темное и запутанное, то стража никогда этим заниматься не будет. Зачем связываться? Пусть лучше деревня сгинет. А если просто надо пойти и пырнуть конкретную взбесившуюся скотинку — так почему бы и нет, охранники всегда рады веселым прогулочкам.

Вот так примерно подумает торговец и начнет к герою приставать без меры. А это герою тоже не нужно. Итак, дальше герой направляется собирать информацию. Осторожный диалог с соседями — узнаем дополнительные крупицы информации. А вот с безутешными вдовами погибших можно говорить более открыто. В конце концов герой обещает свою помощь (вот теперь уже можно), а, скажем, старший брат одного из погибших вызывается нам посодействовать и временно присоединяется к команде.

Герой идет на место преступления и осматривает его. Находит несколько клочков шерсти и обломки колец от кольчуги. Нападение произошло ночью, а посему герой садится в засаду и ждет. В полночь на дороге показываются три странные личности и идут к одному из домов. Они ведь не знают, что там никого нет (герой ведь предупредил всех крестьян). Команда героя крадется следом за этими существами. Ага, слышится голос: "Запускай Зверолюда". Одно из существ, выше остальных, с ревом бежит к хибаре. Потом слышится еще больший рев. Рев разочарования. Один из этой компании кричит: "Черт, он убегает, ловите его!" Но тут выскакивают герои и обезвреживают существ.

Приходит утро, и оказывается, что это обыкновенные люди. Хорошенько их "обработав", герой узнает, что они — не более чем разбойники, которые в лесах нашли странного зверя — Зверолюда. Он хотел напасть на них, но вдруг замер. Они подошли и рассмотрели его. Он был почти человеком, но со звериным разумом. Он был невероятно силен, и они захотели как-нибудь приручить его. Разбойники поняли, что Зверолюд не переносит железа (он остановился потому, что наступил на обломок меча), поэтому заковали его в цепь. Впоследствии они использовали его в качестве живого тарана. Таким образом они разорили немало деревень.

Зверолюд неожиданно убежал, но по-прежнему опасен. Герой решает его поймать. Идет в леса, находит пещеру, где обитает зверь, но оказывается, что зверь-то уже схвачен! Сидит с себе с цепью на шее. А рядом — какой-то немолодой человек. Оказывается, что он профессор, создавший этого монстра. После одного из экспериментов зверь сбежал, и он долго его разыскивал. Профессор просит героя доставить этого зверя в город. Герой соглашается. В процессе доставки зверь снова сбегает, а герою снова приходится его искать. И так далее...

Вот таким должен быть каждый хороший квест. Мотивированным, атмосферным и органично вплетающимся в игровой мир. Основная задача сценариста — заставить игрока поверить в его мир, ощутить его реальность и свое весомое участие в нем. Именно хорошие квесты помогают игроку ощутить себя частью мира, причем неотъемлемой частью.

Здесь был человек! Как обычно, разработчики через игру пытаются провести свое мировоззрение, в который раз меняя наше представление о том, что хорошо, а что — не очень.

Квестовые сетки

Есть две распространенные модели геймплея в РПГ. Первая — герой прорубается сквозь полчища монстров, встречает персонажей, и те дают ему задания убить кого-то или добыть какой-то артефакт. Герой снова прорубается сквозь полчища монстров, выполняет квест, потом следующий персонаж дает ему аналогичный квест, он идет его выполнять, и так далее. Такую модель практикуют большинство Action/RPG. Те, в которых Action превалирует над РПГ-составляющей.

Есть и вторая модель. В ней, во-первых, квесты гораздо разнообразнее и атмосфернее (пример — в предыдущей главе), а во-вторых, они соединены и хитро сплетены друг с другом в некое подобие сети. Игрок, решая квесты, как бы перемещается по паутинкам этой сети, пытается добраться до конца игры. При этом вполне можно запутаться, свернуть не туда. А за самой, казалось бы, примитивной проблемой может скрываться такой клубок интриг и ситуаций, который в конце концов может влиять на судьбы мира. Это только подогревает интерес. И для нас гораздо предпочтительнее именно эта модель. Все самые лучшие РПГ, такие как Fallout, Arcanum, Planescape: Torment, предлагали играющему ту или иную вариацию квестовой сетки.

Квесты должны быть взаимосвязаны, а линии поведения персонажей переплетены и соподчинены друг другу. Это прибавляет игре реализма, атмосферы, заставляет игрока прочувствовать реальный мир, а не грубую виртуальную подделку. В целом, квестовые сетки — очень мощный инструмент, и им надо умело пользоваться.

Среди возможных коллизий нитей квесто-

вой сетки можно отметить следующие. **Последовательные квесты**, когда герой выполняет один квест, персонаж дает ему второй квест, логично вытекающий из первого, или для выполнения одного квеста требуется выполнение другого. **Моноразвилки**, когда персонаж дает герою квест, а герой может выполнить его, а может отказаться в пользу более выгодного обстоятельства. Например, персонаж просит героя найти для него сокровище и указывает место, где оно спрятано. Герой находит сокровище, а после этого волен или отдать его персонажу, или забрать себе. При этом выгода может быть не явной. Если игрок отдаст сокровище персонажу, то может получить гораздо больше выгоды, чем если заберет его себе. Да, он получил бы деньги, но кто знает, что он потеряет? В **полиразвилках** два разных персонажа дают герою квесты, противоречащие друг другу, а герой должен выбирать. Скажем, городские власти предлагают игроку охранять фургон, тогда как бандиты просят его угнать. В **узлах** игрок получает какую-то новую возможность или макроквест при исполнении целой группы связанных квестов.

Именно из этих элементов и состоят все квестовые сетки. При их проектировании бывает полезно рисовать планы на бумаге в виде паутин с узлами, разветвлениями и переплетениями. Это наглядно и удобно.

Сколько ниточка ни вейся...

Ну а напоследок приведу пример неплохо сплетенной квестовой сетки.

Герой приходит к крестьянину, который сообщает, что у него украли корову, и просит помочь. Герой спрашивает об обстоятельствах кражи. Оказывается, корову украли ночью, при этом она так сильно замычала, что хозяин проснулся и выбежал во двор. А коровы уже и нет. Герой узнает, в каком направлении увели корову, и идет по следам похитителей. Так или иначе он добирается до поляны, где расположились на отдых похитители, а корова привязана к дереву. Варианты: герой пытается напасть на разбойников (если удается убить всех, сетка заканчивается), украсть (запрограммировано, что кража не пройдет) и разговорить похитителей. При разговоре выясняется, что корова нужна для местной скотобойни. Хозяин скотобойни неплохо платит за то, что преступники похищают животных. Грабители предлагают игроку войти в долю.

Ветвление: либо герой не соглашается и каким-то образом заполучает корову (обозначим этот вариант А), либо соглашается (вариант В). При варианте А герой возвращает корову и может пойти разобраться со скотобойней. При варианте В героя ведут в скотобойню, и ее хозяин дает задание похитить двух коров из одного зажиточного дома.

На дело вместе с героем идет один из разбойников. По пути герой может предложить разбойнику за хорошее вознаграждение сдать владельца скотобойни. Решение разбойника зависит от харизмы героя. В случае неудачи разбойник нападает на героя, и квестовая сетка кончается. В случае удачи герой идет в полицейский участок и выкладывает все шерифу. Шериф говорит, что все уладит. Через несколько дней на героя нападают помощники шерифа. Выясняется, что он с владельцем скотобойни заодно.

Если герой выживает, он может обратиться за поддержкой к судебному приставу. Тот оказывается честным, но, так как мало доказательств, предлагает сесть в засаде около дома шерифа и ждать. Они видят шерифа, который разговаривает с хозяином скотобойни. В этот момент герой выскакивает из засады и может совершить следующие действия. Помочь приставу арестовать обоих. Закричать шерифу, что он на их стороне, а пристава надо убить. В этом случае доверие шерифа и хозяина скотобойни к вам восстанавливается, и они предлагают продолжить второй квест (похищение коров из зажиточного дома).

Если в самом начале по пути на задание герой ничего не предлагает разбойнику, они идут на дело. В случае, если коровы украдены успешно, хозяин скотобойни неплохо платит герою и берет на постоянную "работу". Вскоре он дает герою новое задание: отнести записку шерифу. В записке написано, что нужно убить судебного пристава, так как тот стал излишне любопытным. Есть два варианта. Либо отнести записку шерифу. Либо предупредить пристава. В случае А пристав арестовывает героя у самого входа и перехватывает записку. Входит шериф и нападает на пристава. Герой может выбрать, на чью сторону встанет. В случае Б пристав прощает герою все его грехи, если тот поможет ему обезвредить шерифа. Если это удается, квестовая сетка кончается, и настает хэппи-энд.

Вот типичный пример хорошо спланированной, знатно переплетенной квестовой сетки. Если тонкая материя геймплея всей вашей РПГ будет соткана из таких микрокружев, вас обязательно ждет успех. Только так и рождаются шедевры.

• • •

Этим материалом мы заканчиваем публикацию серии статей про создание "идеальных" ролевых игр. Надеюсь, вы почерпнули для себя много нового и полезного, а знания не пропадут даром. Творите!

P. S. Казалось бы, все уже сказано, и настала пора заветного finita la... Ан нет. Напоследок мы приготовили для вас сюрприз. Какой — не скажу, на то он и сюрприз. Смотрите его ***в следующем номере "Игромании"***. Такого вы еще точно не читали!

Плюс на компакт следующего номера журнала мы выложим ***все статьи цикла "Ролевая Библия"*** и все статьи "**Самопала**" из более ранних номеров "**Мании**", так или иначе связанные с темой RPG. ■

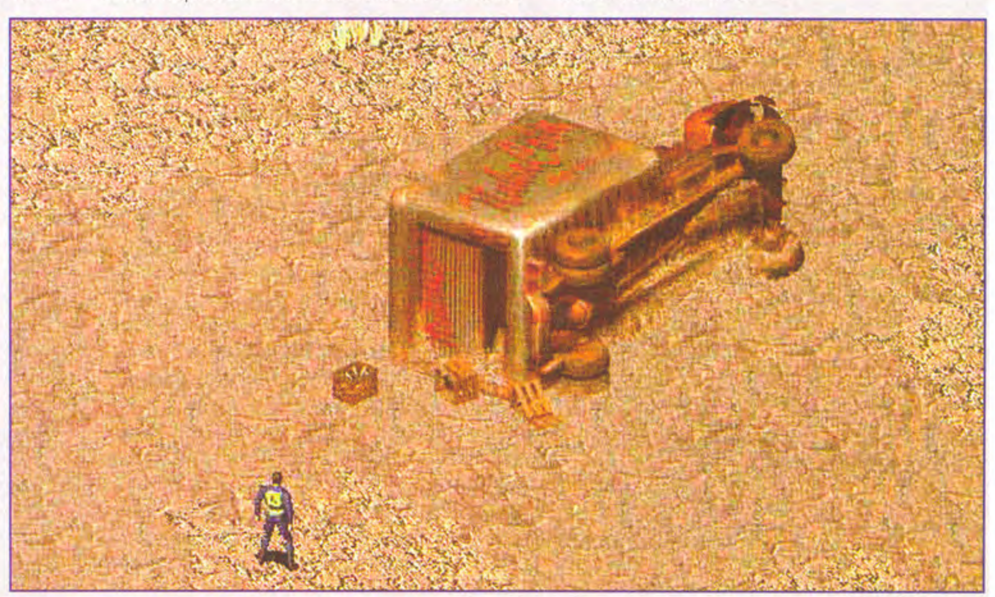
Action/RPG

На протяжении всех трех статей я по поводу и без повода пинал Diablo, называя его разными обидными прозвищами вроде "аркады" и "недо-РПГ". Все поклонники Diablo наверняка уже точат ножи, готовясь сделать тройное харакири автору, не слишком почтительно обращавшемуся с их святыней. Оправдываться не буду. Просто объясню, почему я не люблю Diablo-подобные игры.

В первую очередь за то, что во главу угла там ставится тупая мясорубка, а диалогам, персонажам и вообще смыслу уделяется гораздо меньше внимания. Но это мое личное пристрастие. Если я не люблю такие игры, это не значит, что я их не признаю. На самом деле эта категория игр носит название Action/RPG. У этого жанра есть довольно большой круг поклонников, и винить их не за что. Ведь иногда хочется просто "оторваться", наплевав и на сюжет, и на смысл. И в этом нет ничего плохого.

Почему тогда я так строго сужу Diablo?! В официальных документах в графе "жанр" стояла метка "RPG". Вот и сужу я эту игру как РПГ. А как РПГ она — неполноценна. Зато вот в зоне Action/RPG Diablo выглядит совсем не плохо. Поэтому, товарищи разработчики, не стоит обманывать игроков в жанровой направленности игры. Результат может оказаться самым плачевным. Ярый поклонник РПГ скажет на такую игру высокомерное "фи", а приверженец Action/RPG просто пройдет мимо...

Кстати, как ни парадоксально, но из стана РПГ некоторые проекты по ошибке залетают в Action/RPG. "Готика" — хороший тому пример. Я бы с радостью в графе жанровой принадлежности поставил "pure (чистая) RPG". Но разработчики рассудили по-другому.



Дядя Федор
fedor@igromania.ru

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Manitoba — вождь пигмеев

В приватном интервью с элементами перекрестного допроса представитель Intel признался, что компания планирует выпустить к концу этого года новый прогрессивный ЦПУ для портативных компьютеров и встраиваемых устройств. Manitoba, а именно так называется новинка, будет построен на более быстрой версии ядра XScale и по планам Intel должен будет вскорости заменить на боевом посту этот во всех отношениях замечательный процессор.

Тактовая частота младших моделей (планируется несколько модификаций) болтается вокруг отметки 312 МГц, что, в принципе, не так уж и много (частота последнего Intel StrongARM SA-1110 составляет 206 МГц, PXA250 — 400 МГц). Оригинальным нововведением Manitoba можно считать интегрированный цифровой сигнальный (DSP) процессор (если кто не знает, то это очень нужная весчь для декодирования видео/аудиопотока). Также в новый камень будет встроено 32 Мб флэш-памяти и 512 кб ОЗУ SDRAM. Как всегда, планируется понизить потребляемую энергию и улучшить тепловые параметры. В качестве дополнительной аппетитности обещается аппаратная поддержка беспроводных сотовых технологий передачи данных — GPRS и GSM (можно будет использовать PDA в качестве мобильника или модема с пиковой пропускной способностью до 117 кбит).

По проверенным данным, название процессора происходит от имени небольшого, но, как говорят, очень живописного штата государства Канада, где когда-то проживало гордое и мудрое индейское племя. Потом все умерли...

Creative за $15

Creative атакует бюджетный рынок акустических систем и выпускает две новые модели недорогих колонок — Creative SBS 250 и Creative TravelSound. Первая предназначена для настольных ПК и, по планам компании, будет реализовываться по средней розничной цене в $15. Вторая нацелена на рынок мобильных решений и призвана обеспечить странствующих владельцев ноутбуков качественным 69-долларовым звуком.

SBS250 — это обычные экранированные стереоколонки с мощностью по 2,5 Ватт на канал, выходом на внешние наушники и необычным для своего уровня стильным дизайном. Как видно на фотографии, акустика выполнена с намеком под никогда не плодившееся на российской земле "черное дерево" и внешне выглядит весьма презентабельно. Для усиления басов SBS250 снабжена дополнительными низкочастотными портами.



TravelSound — портативная акустика размером с ладонь (154x65x50 мм) и весом всего 320 грамм. Выходная мощность колонок 4 Ватт, а диапазон воспроизводимых частот варьируется от 150 Гц до 20 кГц. Благодаря немеряно крутым двойным титановым головкам обеспечивается повышенная чистота на средних и высоких частотах, плюс улучшаются басы. Кроме того, в TravelSound реализована технология "широкого стереоэффекта" (Wide Stereo Effect), которая по ходу процесса должна обеспечивать более выразительное и объемное звучание.



Для вящей портативности TravelSound складывается/раскладывается (как книжка) и состоит из двух плоских колонок и цифрового усилителя. Питается вся система от 4 батареек типа AAA и способна проработать в автономном режиме до 35 часов. Также может фунциклировать от внешнего сетевого адаптера, который, помимо сумочки, стереокабеля и мануала, входит в стандартный комплект поставки.

Matrox — реаниматор

Как сообщают надежные источники из Matrox, чип G450 не умрет с пришествием великого и могучего Parhelia. На выставке Securities Industry Association (SIA) Technology Management Conference & Exhibit компания продемонстрировала две новых видеокарты G450 X2 MMS и G450 X4 MMS, построенных на этом заслуженном, но несколько устаревшем графическом процессоре.

Обе платы будут выпускаться в специальном низкопрофильном исполнении для разъема PCI. В соответствии с названием модель X2 MMS будет поддерживать вывод на два монитора, X4 — на четыре. Максимальное доступное разрешение 2048x1536 в случае аналогового и 1280x1024 в случае цифрового дисплея. G450 X4 MMS будет оборудована 64 Мб памяти и RAMDAC с частотой 360 МГц.

Анонсирован Barracuda ATA V

Компания Seagate официально анонсировала новую модель жесткого диска Barracuda ATA V. Накопитель продолжает славные традиции популярного ATA IV и, по заявлению компании, является самым тихим и производительным решением на потребительском рынке. Отличается революционно высокой плотностью записи — целых 60 Гб на пластину. Соответственно, при емкости 120 Гб в ATA V используется только две пластины.

Планируется, что новая модель будет выпускаться в двух модификациях — с традиционным Parallel ATA (то есть Ultra ATA/100) и грядущим Serial ATA интерфейсами. Скорость вращения ATA V составляет 7200 оборотов/минуту, время поиска — всего 9 мсек. Версия Ultra ATA/100 будет комплектоваться 2 Мб кэш буфером, а Serial ATA — целыми 8 Мб. По мнению Seagate, новинка имеет самую высокую в мире внутреннюю скорость передачи данных, которая может достигать цифры 570 Мбит/сек. В ATA V применена уже проверенная в модели ATA IV фирменная технология SoftSonic (tm), благодаря которой винчестер даже при высоких скоростях вращения 7200 об/мин остается практически бесшумным.



Версии Seagate Barracuda ATA V с интерфейсом Serial ATA будут доступны покупателям уже этой осенью.

А пальчики-то вот они!

Изображенный на фотографии агрегат отнюдь не является очередной футуристической перчаткой для виртуальной реальности, как можно было бы предположить по внешнему виду. Это уникальное и чрезвычайно оригинальное устройство на самом деле предназначено для мануального музицирования. Проще говоря, для интерактивного выстукивания музыкального ритма пальцами и немедленного же их озвучивания (динамик расположен прямо на запястье). "Лапа" способна озвучивать три октавы и самостоятельно воспроизводить какой-нибудь фоновый ритм.

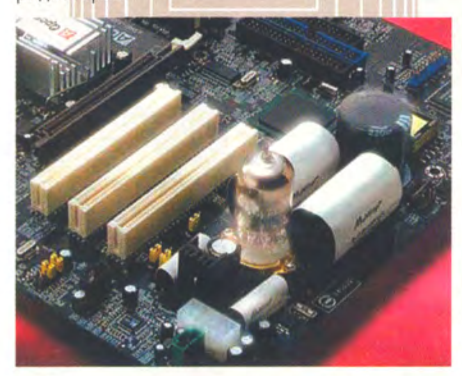
Называется это цифровое безобразие FingerBEATZ, и приобрести его можно на сайте *www.boysstuff.co.uk* за каких-то несчастных 19.99 английских фунтов стерлингов. Питается от двух стандартных AA батареек. Предположительно "ритмо-пальчики" могут оказаться полезными творчески настроенным диджеям, неудовлетворенным стандартными вертушками и виниловыми пластинками.

Волшебная лампа AOpen

Компания AOpen намерена вдохнуть новые силы в давно позабытую и, как казалось, безнадежно устаревшую ламповую электронику. Ее новая плата AX4B-533 выглядит как профессиональный фотомонтаж, приуроченный к праздни-



ку первого апреля и предназначенный исключительно для вящего увеселения бывших операторов ЕС ЭВМ. Большая и архаичная лампа, точь-в-точь такая, как я ее помню по внутренностям телевизора "Весна", смотрится контрастно и несколько аляповато в окружении современных микросхем и радиаторов.



Тем не менее, это не шутка юмора. Электронный компонент на основе вакуумной трубки (здесь двойной триод) призван выполнять функцию усилителя звука, в коем качестве лампы до сих пор превосходят модерновые цифровые микросхемки. Если кому интересны подробности, то элемент используется в предусилителе интегрированного звукового тракта.

По непроверенным слухам, лампа не простая, а отечественная, однако ее спецификацию и точное наименование пока выяснить не удалось. Тем не менее, гордиться уже можно начинать, ибо именно отечественное производство оказалось настолько "продвинутым", что смогло посодействовать выпуску первого гибридного лампо-микросхемного продукта. Для справки: электронные ламповые элементы были известны еще в XIX веке...

NVIDIA C++

Компания NVIDIA намерена выпустить собственный язык и компилятор для создания высокооптимизированного программного кода. С помощью NVIDIA Cg (что расшифровывается как "язык C для графики") разработчики смогут создавать графические программы с практически фотореалистичным качеством рендеринга. Само собой, что оптимизация кода главным образом предусматривает использование GPU из новейшей серии GeForce от NVIDIA.

Язык будет четко специализирован под возможности современных графических систем и, по мнению компании, должен значительно облегчить жизнь разработчикам компьютерных игр и сложных графических пакетов. В комплекте с NVIDIA Cg будет поставляться богатый пакет библиотек, необходимых для немедленного начала разработки.

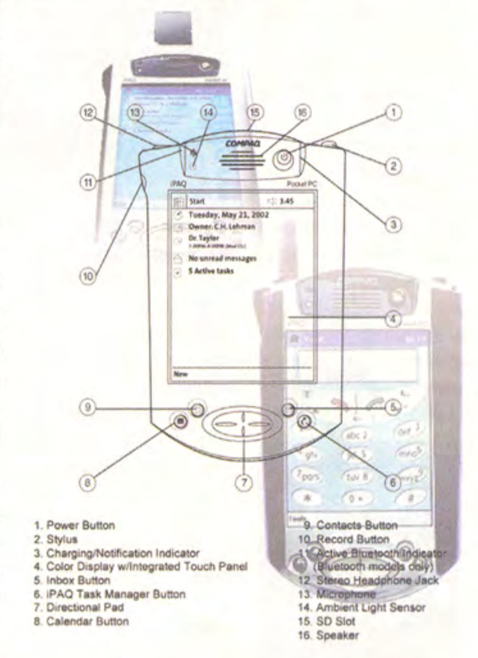
Помимо удобства, оптимизации и скорости создания кода отдельным плюсом стоит теоретическая возможность быстрой и оперативной поддержки языком разного рода новых стандартов. Достаточно только обновить набор библиотек или скачать свежую версию компилятора. К примеру, комплект, идущий вместе с бета-версией Cg, уже будет поддерживать грядущий DirectX 9. На данный момент на сайте NVIDIA по адресу *http://developer.nvidia.com/view.asp?IO=cg_toolkit* доступна для бесплатного скачивания версия 1.0 пакета Cg Toolkit.

Новые PDA iPAQ

Компания Compaq (недавно объединившаяся с HP) официально анонсировала новую модельную серию КПК iPAQ Pocket PC H3900. Линейка построена на процессоре Intel PXA250 (тот самый XScale) с частотой 400 МГц; работает под управлением операционной системы Intel Pocket PC 2002; оснащена новым полупрозрачным цветным экраном с повышенной яркостью и 64 Мб оперативной памяти. Модель H3950 будет комплектоваться 32 Мб Flash ROM, модель H3970 — 48 Мб Flash ROM и встроенным модулем Bluetooth. Первая пойдет в розничную продажу по рекомендованной цене $649, вторая — по $749.



В комплекте поставляется программный пакет Nevo для дистанционного управления бытовой техникой (аудиоцентром, телевизором и т.д.) через стандартный инфракрасный порт.



Также стало известно, что компания HP предоставит в распоряжение компании Raytheon технологии, применяющиеся в iPAQ, для их дальнейшей модификации и использования в военных целях. По условиям соглашения Raytheon будет производить и продавать PDA Agama — ударопрочную модификацию iPAQ, способную, кроме всего прочего, работать в экстремальных температурных условиях.

Когда поет GameBoy

Немного не PC-шная новость, посвященная портативной консоли Nintendo GameBoy Advance. Компания SongPro решила прокатиться на волне популярности этой консоли, для чего, собственно, и анонсировала приставку-картридж, способную превратить GameBoy в интерактивный MP3-плеер.

Судя по тексту анонса, приставка будет поддерживать форматы MP3, Windows Media Audio (WMA) плюс собственный гибридный формат SongPro Audio. Про последний хочется сказать особо, так как с его помощью музыкальные треки можно будет сопровождать текстом и картинками на экране приставки.



Внешний вид картриджа и даже немного его внутреннее устройство можно разглядеть на картинке. В качестве носителей памяти будут применяться MMC/SD флэш-карточки, разъем для которых расположен в верхней части MP3-приставки. Там же находится USB разъем и выход на наушники. Очевидно, файлы в плеер планируется закачивать с ПК. Предполагается, что картридж SongPro будет доступен уже этой осенью по цене примерно $99.

PDA дешевеют и продаются

В то время как сами-знаете-какие-компании делят рынок PDA и ломают голову над оптимальной ценовой политикой, другая хитрая компания Toshiba выпускает на рынок и удачно продает современные КПК по рекордно низким ценам. Речь идет о модели Toshiba e310, анонсированной некоторое время назад и мельком проскочившей в наших новостях. На всякий случай напомню основные характеристики модели. В первую очередь это, конечно же, замечательный и пока еще не совсем устаревший процессор Intel Strong ARM SA-1110 с частотой 206 МГц. Во вторую, но не последнюю, — это 32 Мб памяти и цветной TFT экран с разрешением 240x320 и возможностью отображения 64к цветов. Все это бесценное добро продается за несчастные 400 американских долларов. Для сравнения: средняя модель с похожими характеристиками от конкурирующих компаний стоит порядка 600 у.е.



Кстати, в тему данной новости хочется отметить одно из последних маркетинговых исследований, проведенных консорциумом тайваньских производителей КПК. Его результат наглядно доказывает, что рынок карманных компьютеров в скором времени должен наполниться по самое не балуйся моделями, подобными e310, и себестоимость недорогих PDA в ближайшее время достигнет диапазона $160-$200. ■

Константин Артемьев
MasterK@igromania.ru



История микропроцессора

Часть 1: Деянья дней минувших...

Преданья старины глубокой...

Обычно считают, что история компьютеров началась с "**Паскалины**" — механического арифмометра, сконструированного в **1642** году **Блезом Паскалем**. Думаю, это в корне неверно. Сия штуковина если и была предком компьютеров, то весьма далеким, более родственным деревянным счетам, нежели современным цифровым микропроцессорам. Основанное на колесиках и валиках металлическое чудо язык не поворачивается назвать процессором. Тем не менее, это была полноценная считающая "железяка", достойная упоминания как прототип возможного развития вычислительной техники в отсутствие транзистора.



▲ "Паскалина" и ее изобретатель

Теперь перейдем к первому агрегату, который действительно можно назвать компьютером, хоть опять же с большой натяжкой. Речь идет об "**Аналитической машине**" **Чарльза Бэбиджа** — прадедушки современных компьютеров. По образованию Бэбидж был математиком и всю свою жизнь посвятил созданию первой в мире программируемой вычислительной машины. Он так и не довел свое изобретение до логического конца, но многие его открытия и наработки были использованы в более жизнеспособных моделях. По проекту устройство должно было приводиться в действие силой пара. При этом оно могло воспринимать внешние команды, выполнять вычисления и выдавать готовые результаты в отпечатанном виде. Программы должны были кодироваться дырочками на перфокартах или перфоленте. Кстати, в идее использования перфокарт Бэбидж был отнюдь не оригинален. Впервые идея применять перфокарты для выполнения каких-то запланированных операций пришла в замечательную голову **Жозефа Жаккара**. Этот незаурядный во всех отношениях человек изобрел первый в мире программируемый (!) ткацкий станок. По отверстиям на перфокарте его изобретение умело вышивать различные сложные и разноцветные узоры на ткани. И все это в начале **XVIII** века!

▲ Разностная машина Бэбиджа

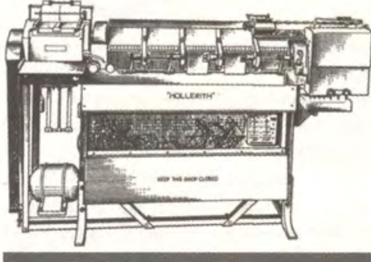
Если говорить о теоретических изысканиях на ниве создания компьютера, то первой леди, которая внесла в эту отрасль ощутимый даже сейчас вклад, была **Ада Августа Лаврейс** — дочь лорда Байрона (да-да, того самого Байрона — великого английского поэта).

Именно она первой поняла, что десятичная система исчисления похоронит саму возможность создания умных машин. Благодаря своим дамским чарам и математическим познаниям леди Ада Августа смогла убедить Бэбиджа в исключительной перспективности двоичной системы. Кто знает, как бы повернулась история компьютеров, не приди в хорошенькую головку леди Ады Августы такая судьбоносная мысль? Сидели бы мы сейчас за огромными цистернами, по которым в жиклерах циркулировала бы разноцветная вода (это не бред сумасшедшего — в советские времена идея создания микросхем на воде всерьез занимала умы ученых). За великую роль, которую леди Ада Августа сыграла в истории компьютеров, в ее честь был назван один из языков программирования — **Ада**.



▲ Леди Ада Августа Лаврейс

Идею использования перфокарт перенял (в электронике не используется "украл") и развил американец **Герман Холлерит**. По заказу правительства США он изготовил машину для обработки результатов государственной переписи. По проекту Холлерита каждый переписываемый вместо того, чтобы ставить галочку на бланке-опроснике, должен был просто проколоть отверстие в нужном месте. Потом бланки закладывались в машину и как бы "прощупывались" специальными иголками. То есть, если в каком-то месте бланка было отверстие, то иголка проскакивала через него и касалась металлической подкладки. Проходил электрический ток — и к какой-то там механической переменной прибавлялась единица. После успеха этой машины код, пробиваемый на перфокартах, стали называть **кодом Холлерита**.



▲ Машина Холерита

Одним из самых известных компьютеров стал легендарный "**Марк I**". Это был первый в мире цифровой компьютер (все предыдущие работали на аналоговых принципах). Он был предназначен для автоматизации баллистических артиллерийских расчетов. Военным требовалась точная и надежная машина, которая могла бы быстро рассчитывать параметры полета снаряда (на дворе стоял **1944** год, и исход Второй мировой был еще не решен). Так как при ведении артиллерийской стрельбы приходится учитывать десятки факторов (начиная от типа снаряда и кончая влажностью грунта, на котором установлено орудие), то стандартно артиллеристы пользовались специальными таблицами коэффициентов. Вычисления были достаточно трудоемкими и отнимали уйму времени, за счет чего данные о цели устаревали раньше, чем производился выстрел. "**Марк I**" смог решить эту проблему. Изготовил его профессор Гарвардского университета **Айкен**. Машинка была не из крошек — более **15** метров в длину и примерно **3** метра в высоту. За один день она выполняла расчеты, которые вручную артиллеристы могли бы сделать только за полгода.



▲ Mark I

Сразу за "Марком I" была создана целая плеяда "сверхбольших" ЭВМ. "**Эниак**", который делался для тех же целей, что и "Марк I", выполнял **300** операций умножения в секунду и весил целых **30** тонн. Прогресс стремительно развивался, появлялись "**Эдзаки**",




▲ "Эдзаки" и "Эниаки"

"Юниваки" и еще какие-то их модификации с труднопроизносимым названиями. Процессор перестал быть одиноким. Сначала он обзавелся оперативной памятью (благодаря **Джону фон Нейману** простейшее ОЗУ было уже в "Эдзаке"), постоянной памятью на магнитных лентах (пращур современного стримера), более привлекательными средствами ввода и вывода информации.

Песнь силиконовой долины

Во всех вышеперечисленных цифровых компьютерах в качестве основных деталей использовались электронные лампы. Лампы часто перегорали, потребляли много электроэнергии, а простейший современный калькулятор в ламповом исполнении занимал не одну комнату и весил не одну тонну. Нужно было срочно искать альтернативу. И такая альтернатива нашлась, благодаря открытию полупроводников. Собственно, об особых свойствах полупроводников знали еще очень давно — с середины XVIII века. Но применение им нашли только в середине XX века — в полупроводниковых диодах и транзисторах (первый транзистор появился в 1948 году). С этого момента начинается второе поколение компьютеров. Они стали немного более быстрыми, менее громоздкими (калькулятор занимал всего несколько шкафов) и намного более стабильными. Появились магнитные диски, а потом и винчестеры.



▲ Электронная лампа



▲ Транзисторы

Вот тут-то в дело включилась известная всем и каждому компания IBM со своими "голубыми" амбициями. Первыми ее компьютерами, основанными на транзисторах, стали 701, 704 и 709. Эти модели быстро завоевали популярность среди военных и крупных бизнесменов благодаря своему быстродействию, а также относительно низкой цене. На широкую арену IBM вышла в 1953 году и сразу же проявила удивительную инициативность и настойчивость. Новые модели компьютеров следовали одна за другой — компания богатела на глазах. С самого начала своей деятельности руководство IBM собрало под свое крылышко многих талантливых инженеров и программистов, а также отстроило и оборудовало самые современные лаборатории. Благодаря этому IBM всегда была на один шаг впереди конкурентов.

Кстати, накопитель типа "винчестер" тоже изобрели в IBM. Правда, тот винчестер сильно отличался от современных аналогов. Представьте себе "дуру" диаметром 24 дюйма с 50 блинами, плотность записи составляла 100 килобайт на блин, а полная емкость винчестера тянула на 5 Мб.



▲ БЭСМ-6 — шедевр творчества коллектива Института точной механики и вычислительной техники (ИТМ и ВТ) АН СССР

Возвращаясь немного назад, отметим, что одним из существенных технологических прорывов IBM можно считать уже упомянутый IBM 704, в процессоре которого был впервые задействован блок для операций над числами с плавающей точкой (так называемый **сопроцессор** или FPU (Floating Point Unit).



▲ Электронная клавишная вычислительная машина (промышленный образец)

Компьютеры на транзисторах просуществовали недолго. Новый виток научно-технической революции — и в 1964 году на смену им пришли интегральные схемы, или попросту микросхемы. Идея была проста: раньше на одном кремниевом кристалле размещался один транзистор с собственными выводами и собственным корпусом. Так почему бы не разместить на одном кристалле несколько транзисторов, объединив их в один функциональный блок? И почему бы еще вдобавок к этому, кроме транзисторов, не вытравливать на поверхности кристалла и остальные радиодетали — резисторы, конденсаторы и диоды? Сказано — сделано. Блоки, которые раньше занимали несколько полок в металлическом шкафу, сморщились до размера человеческого ногтя. Компьютеры стали еще меньше, еще быстрее и еще дешевле.



▲ Одна из первых микросхем

Примерно в это же время наступило размежевание в компьютерных рядах, появилось много новых платформ и клонов. Линейка System/360 от IBM, PDP от DEC, Altair от MITS, Apple от, как ни странно, Apple, Osborne от Osborne Computer Corporation, VIC-20 от Commodore, царствующая ныне платформа x86 (синоним IBM PC), TRS-80, Acorn, Amiga, Amstrad, Odyssey, Atari, великий ZX Spectrum. Многие из перечисленных все еще существуют, а некоторые даже процветают и продолжают успешно конкурировать с PC (Apple, например).

Эра x86

Уже в начале девяностых было ясно, что пальма первенства на массовом пользовательском рынке принадлежит IBM PC платформе. Мудрые маркетологи компании вместо того, чтобы строго законспирировать производство, стали раздавать лицензии сторонним фирмам, за счет чего не самая, скажем так, "продвинутая" архитектура стала быстро завоевывать популярность. Термин "**IBM PC-совместимый компьютер**" стал своеобразным штампом для функциональных и доступных конечному пользователю персоналок (термин "домашний пользователь" тогда еще просто не существовал, громоздкие XT-шки покупали для научных учреждений и банков).

Далее прогресс понесся скачками. Как гром средь ясного неба, прогремели интеловские x86 процессоры — i286, i386 и i486. Последний продержался более чем пять лет и лишь в середине девяностых был вытеснен новым поколением Intel Pentium. До конца 1997 года были произведены "Пентиумы" с частотами 60, 75, 90, 100, 120, 133, 150, 166 и 200 МГц. В их активе значился кэш первого уровня размером 16 кб и полное отсутствие даже намека на кэш второго уровня, который размещался непосредственно на материнской плате (на закате эры "первого пентиума" в некоторых экземплярах материнок его размер достигал 1 Мб). Технология производства дошла до 0,6 микрон. Pentium состоял из 3,3 миллионов транзисторов.

Но не IBM с Intel единым жив человек. На сладкий процессорный пирог потянулись первые более-менее серьезные конкуренты, из которых можно выделить двух действительно достойных товарищей — Cyrix и AMD. Про первого мы сейчас редко вспоминаем, а вот второй жив, здоров и часто поминаем в компьютерной прессе как главный, единственный и самый опасный конкурент Intel.

Вот один любопытный фактик истории. В свое время для обозначения производительности "не-Intel" процессоров было решено применять не реальную их частоту, а некий сравнительный коэффициент, демонстрирующий отношение к эталону. Эталоном, разумеется, взяли самый шустрый и популярный на то время Pentium. Так появился Performance Rating, или PR. Например, AMD маркировала свои камни примерно так: "AMD-K5-PR133", то есть "процессор AMD K5, чья производительность равна производительности Intel Pentium 133 МГц". При этом реальная частота процессора нигде не указывалась, скорее всего потому, что была гораздо меньше (разности тогда были не те, и 20 МГц делали погоду) указанной PR-ной. Позже от PR-рейтингов отказались. Как оказалось, лишь на время, ибо совсем недавно AMD вновь откопала эту фишку на свалке истории и с независимым видом присобачила ее к Athlon XP.


▲ Управляющий комплекс СМ-1 системы СМ ЭВМ

В 1997 году произошло еще одно знаменательное событие на рынке x86-совместимых ПК. Компания Cyrix задумала процессор класса "все в одном", у которого на одном чипе должны были поселиться аудиоконтроллер, графический ускоритель, контроллеры PCI и много чего еще. Таинственный MediaGX будоражил умы масс, но релиз расставил все по своим местам. В первых же тестах мультикомбайн потерпел фиаско. Его производительность оказалась достаточно дохлой и не смогла составить конкуренцию Intel Pentium. Тем не менее, главное достоинство MediaGX — дешевизна — было оценено и востребовано некоторыми крупными компаниями-сборщиками ПК (Compaq, например), что несколько отодвинуло его кончину.


▲ Первая электронная счетная машина в континентальной Европе с хранимой в памяти программой

В конце 1995 года Intel выпустила Pentium Pro. Фактически, это был первый x86 процессор, рекомендованный для применения в серверных компах (это не значит, что его не ставили в обычные ПК). Долгое время оставался самым дорогим процессором для IBM PC. Содержал в себе какую-то странную архитектурную ошибку, из-за которой все 16-битные приложения работали на нем намного медленнее, нежели чем на обычном Pentium. И, так как в те суровые времена таких приложений было большинство, особого благоволения публики не сыскал. Его технические данные звучат следующим образом: кэш L1 объемом 16 кб, встроенный кэш L2 объемом 256 или 512 кб, количество транзисторов 5,5 млн., разрядность внутренней шины — 300 бит (!). Игрушка, прямо скажем, недетская. Но прижилась исключительно в серверах на основе первой 32-разрядной Windows NT 3.51.


▲ Государственные испытания системы "Бирюза"

В 1998 году Pentium обзавелся приставкой MMX (MultiMedia Extensions). По сути, в процессор было добавлено 57 новых инструкций, предназначенных для обработки аудио, 2D и 3D графики, речи, коммуникационных систем и прочих мультимедийных возможностей. В специально написанных под эту технологию программах и играх наблюдался существенный прирост производительности — на 20-30%. AMD не могла остаться в долгу и сделала ответный ход, снабдив свои K6 аналогичной технологией 3DNow!. Вскорости и Cyrix снабдила свои новые 6x86Mx аналогичными возможностями.

В мае 1997 года на свет появился Pentium II. У нового камушка обнаружилось абсолютно новое производительное ядро, ранее невиданное "картриджное" исполнение вкупе с идеологией Slot 1, кэш первого уровня объемом 32 кб (при этом 16 кб выделялось под команды, а остальные 16 кб — под данные). В отличие от Pentium Pro кэш второго уровня был вынесен за пределы кристалла. Естественно, производительность от этого несколько пострадала, так как L2 стал работать на частоте меньшей, чем частота процессора, однако итоговая цена Pentium II получилась существенно ниже. По сравнению с предыдущими моделями ЦПУ, увеличилось число внутренних буферов, что несколько сгладило потери от внешнего кэша.

Примерно тогда же Intel выпустила разновидность Pentium II Xeon, специально ориентированную на рынок производительных серверов. Его основное отличие от обычного Pentium II — гигантский объем кэш-памяти второго уровня (в зависимости от модели — 512/1024/2048 кб). Кроме того, Xeon идеально работал в многопроцессорных конфигурациях (до 8 процессоров на сервере).

За что можно поблагодарить Intel от чистого сердца — так это за то, что именно она в свое время основала традицию выпускать помимо базовых моделей процессоров бюджетные "облегченные" варианты. Первой ласточкой стал Celeron, после которого примерно через год AMD представила Duron (облегченный Athlon).

Что собой представляет Celeron? Это тот же Pentium II, который вытащили из картриджа и удалили дорогостоящий кэш второго уровня. Это позволило коренным образом снизить стоимость процессора, чтобы он пришелся малобюджетным пользователям не только по душе, но и по кошельку. "Целероны" быстро обрели популярность, а отсутствие кэша второго уровня дало старт целой эпохе доморощенных оверклокеров (отсутствие кэша снимает целый ряд проблем при разгоне). Впоследствии, дабы компенсировать медленную производительность, Intel выпустила целую линейку "Целеронов" с кэшем L2 объемом 128 кб (он имел в маркировке букву "A"). Данная модель получила условное наименование Mendocino и благодаря встроенному кэшу, работающему на частоте ядра, в свое время смогла показать отличную производительность плюс замечательный потенциал разгона.

На данной мажорной ноте хотелось бы приостановить повествование и напомнить потенциальным читателям, что славная история процессоростроения на этом не оканчивается. В следующей части материала вы сможете узнать о будущем, ожидающем компьютерную индустрию, а также выяснить несколько спорных моментов, о которых среди специалистов принято говорить шепотом. Надеюсь, что заинтриговал, и до встречи. ■

Антон a.k.a. NiTRO
NiTRO@male.ru

На волне производительности

И кто бы мог сказать,
Что жить им так недолго!
Немолчный звон цикад.
Басе

Объективный взгляд на новый Celeron Willamette-128

Любителям всяческих железок — пламенный привет. Сегодня речь у нас пойдет о наиболее популярной части любого персонального компьютера, а именно — о процессоре. Цель сегодняшнего обзора — рассказать о новой ступени развития линейки процессоров Intel Celeron. В прошлом номере "Игромании" мы мельком упоминали о новом процессоре Celeron на ядре "Willamette-128". Пришло время взглянуть на новинку поближе...

Старый новый Celeron

Для начала сделаем небольшой экскурс в историю. 15 апреля 1998 года компания Intel анонсировала новую серию процессоров под общим названием Celeron. Первой ласточкой в небе стал Intel Celeron с ядром под кодовым названием Covington. Свежеиспеченный камушек не был воплощением гениальности инженерной мысли, но, тем не менее, смог привлечь к себе пристальное внимание со стороны прессы. Линейный ряд Celeron позиционировался как весьма дешевое решение для low-end систем, существенным минусом которого оказалось отсутствие кэш-памяти второго уровня (L2). В скором времени интеловцы образумились и добавили кэш второго уровня размером 128 килобайт. Новое ядро получило название Mendocino. После перевода Celeron-ов на новое ядро они обретают бешеную популярность как среди рядовых пользователей, так и среди хардкорных оверклокеров (разгоняемость "Мендоцино" вошла в историю). Впоследствии Celeron начинают производить на более совершенном ядре Coppermine, а вскоре и на Tualatin.

Время не стоит на месте, и на наш суд представлен новый процессор семейства Celeron, основанный на ядре Willamette-128. К нам в редакцию попал 1700-мегагерцовый вариант, основанный на ядре Pentium 4 (оно же Willamette), с урезанным до 128 кб объемом кэш-памяти второго уровня. Модифицированное ядро получило незатейливое название Willamette-128. Новые процессоры производятся для систем форм-фактора Socket478 по технологии 0,18 мкм. По заявлениям Intel, новые Celeron должны без проблем работать с любыми чипсетами i845 и i850 семейства. На момент написания обзора линейный ряд новых процессоров состоял из 1,7- и 1,8-гигагерцовых моделей Celeron. В ближайшем будущем Intel планирует выпустить Celeron, основой которого послужит урезанное ядро Northwood (0,13 мкм).

У новорожденного сразу же не заладились дела с окружающим миром. В Сети не нашлось ни одной программы, которая могла бы корректно разобраться с кэш-памятью второго уровня. Даже "родная" утилита от Intel — Intel Processor Frequency ID Utility не смогла корректно распознать кэш второго уровня.

Стоит отметить, что за время своего существования процессоры семейства Celeron хорошо зарекомендовали себя среди оверклокеров. Продолжит ли Willamette-128 славные традиции своего предка? Попытаемся выявить потенциальную возможность разгона Willamette-128. Посредством папского кулера и доли сообразительности нам удалось разогнать процессор до 2210 МГц. То есть процессор заработал на частоте системной шины в 130 МГц, вопреки стандартным 100 МГц. На частотах 131 и 132 МГц наблюдались заметные глюки и перегрев. Для статистики мы оттестировали Celeron 2210 МГц в бенчмарках 3DMark (игровой — синтетический), PCMark (общая производительность) и Comanche 4 (игры). Практически везде результаты были ошеломляющими (какими — см. далее).

Разгон производился с помощью какого-то самого обычного заштатного кулера, по случаю тестирования обнаруженного в редакции. Есть версия, что при использовании качественного охлаждения в лице Volcano 7+ или Volcano 6Cu+ результат можно заметно улучшить. Пока же после пяти часов работы мы наблюдали температуру 66 градусов Цельсия на ядре (что, в принципе, не так уж и плохо). Добавим, что результаты конкретных продажных экземпляров могут оказаться несколько хуже.

Как мы тестировали

В качестве объектов тестирования мы выбрали вышеупомянутый Intel Celeron 1700, Intel Pentium 4 1700 (ядро — Willamette, L2-кэш — 256кб), Intel Celeron 1300 (ядро — Tualatin), Intel Pentium III 733, AMD Duron 1300 и AMD Athlon XP 1600+. Поясним, для чего нам все-таки понадобился такой набор.

- Intel Celeron 1300 (75 у.е.) выбран для подтверждения факта взросления Celeron, стоимость ЦПУ на ядре Tualatin на данный момент заметно превышает стоимость Willamette-128.
- Intel Pentium 4 1700 (84 у.е.) призван наглядно показать преимущества 256-килобайтного кэша.
- AMD Duron 1300 (65 у.е.) выбран как самый шустрый процессор семейства Duron.
- Pentium III 733 (95 у.е.) и Athlon XP 1600+ (77 у.е.) выбраны по причине близкой ценовой категории с Intel Celeron 1700.

Конфигурация тестового стенда

Материнские платы:
- JetWay V333DA
- JetWay 845LDA
- ASUS TUSL2-C

Процессоры:
- AMD Athlon XP 1600+ (Palomino 1400MHz)
- AMD Duron (Morgan) 1300MHz
- Intel Pentium 4 (Willamette) 1700MHz
- Intel Celeron (Willamette-128) 1700MHz
- Intel Celeron (Tualatin) 1300MHz
- Intel Pentium III (Coppermine) 733MHz

Системы охлаждения:
Volcano 6Cu+
Sunfire DOCTOR COOLER 817 (P4 ready)

Память:
- Samsung DDR SDRAM DDR333 256Mb
- Hynix PC133 SDRAM 256Mb

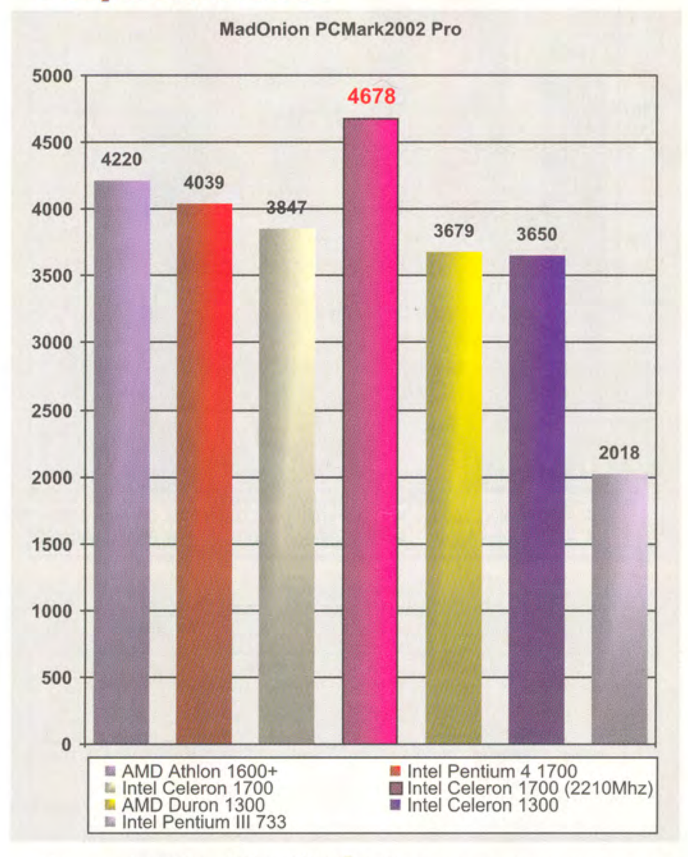
Видеокарта:
- Gainward GeForce4 Ti4200 128Mb

Жесткий диск:
- IBM Deskstar 75GXP 41Gb 7200rpm Ultra ATA/100

Программное обеспечение:
- Microsoft Windows 98SE filnal release
- NVIDIA Detonator XP v.29.42 WHQL
- DirectX 8.1 RUS
- MadOnion 3D Mark2001 SE build 330
- MadOnion PCMark2002 Pro
- ID Quake III Arena v.1.30
- DroneZmark
- AquaMark
- Comanche 4 Demo Benchmark
- RightCPU Mark
- SiSoft Sandra 2002
- Winstone WinBench 99

На каждом бенчмарке компьютер прогонялся несколько раз, а полученные результаты затем усреднялись. Тестирование в игровых приложениях проводилось в разрешении 1024 на 768 при 32-битном цвете. Антиалиасинг и синхронизация с обратным ходом луча развертки (VSYNC off) были отключены на уровне драйвера.

Результаты тестов



Начнем с MadOnion PCMark2002 Pro. Результаты этого теста позволяют примерно прикинуть общий индекс производительности процессоров.

Как видно по графику, в "честные" (то есть без разгона) лидеры вырвался AMD Athlon XP 1600+. Поясним, по каким причинам AMD Athlon XP 1600+ при штатной частоте в 1400 МГц удалось обогнать 1700-мегагерцовый Intel Pentium 4. PCMark — тест исключительно синтетический, его результат зависит прежде всего от скорости выполнения целочисленных операций и операций с плавающей точкой. Вот тут-то Athlon и выплывает на довольно шустром *блоке выполнения операций с плавающей точкой* (Float Point Unit — FPU). Самый быстрый результат у разогнанного Willamette-128. Читерские 510 МГц делают свое замечательное дело.

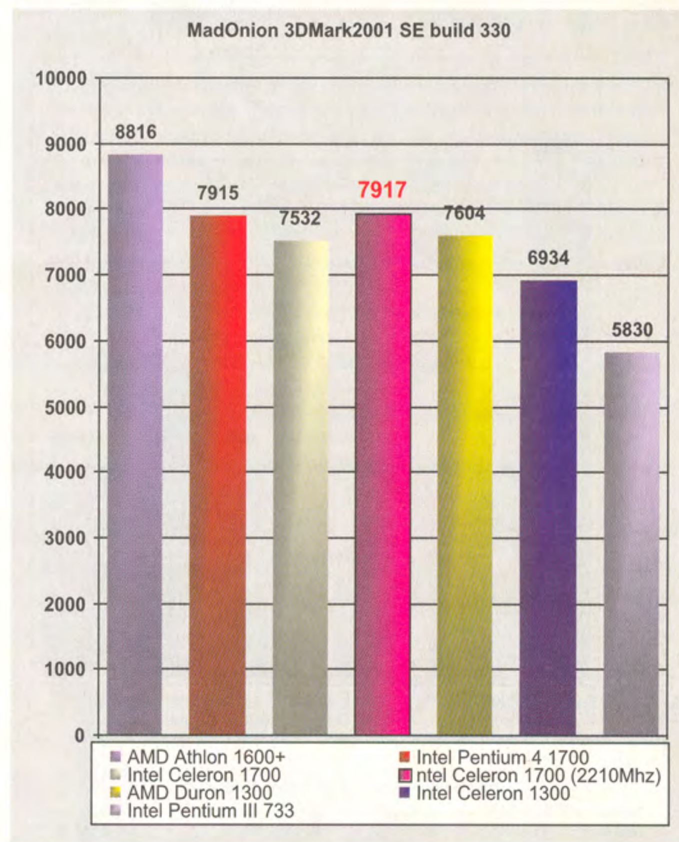
Исследования в 3DMark2001 дополняют результаты тестирования на PCMark2002. Процессоры Athlon 1600+ и Celeron "Tualatin" 1300 занимают привычные и довольно очевидные места. Разогнанный Celeron 2210 МГц уверенно держит второе место, выезжая в основном на частоте шины и самом большом количестве мегагерц среди всех испытуемых.

На стандартных частотах Celeron 1700 почему-то пытается соперничать с Duron, частота которого, между прочим, на 400 МГц меньше. Очевидно, на результаты данного теста повлиял урезанный кэш. Попытаемся выяснить, почему для процессоров семейства Pentium 4 так важна кэш-память второго уровня.

Пожалуй, со времен выхода Pentium Pro архитектура ядра последующих процессоров претерпела минимум изменений. Ядро Willamette стало поистине серьезной переделкой архитектуры P6. Стоит заметить, Willamette был разработан практически с чистого листа, что избавило его от недостатков предыдущих Pentium. Willamette-128 был спроектирован по образу и подобию своего предшественника. Другими словами, Willamette-128, как и обычный Willamette, имеет конвейер выполнения инструкций из 20 шагов или попросту 20-ступенчатый конвейер.

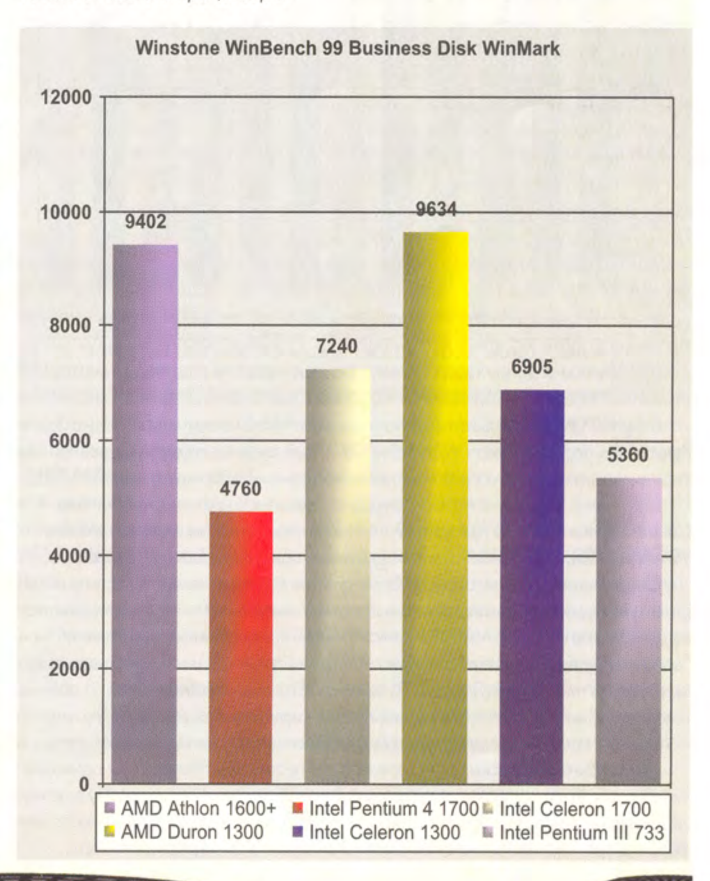
Попробуем прояснить ситуацию на пальцах. Термин "**процессорный конвейер**" обозначает количество шагов или ступеней, необходимых для выполнения команды. Чем меньше число шагов, тем короче и эффективней конвейер. Значит, выполнение одной команды (одного такта) разбивается на двадцать этапов!

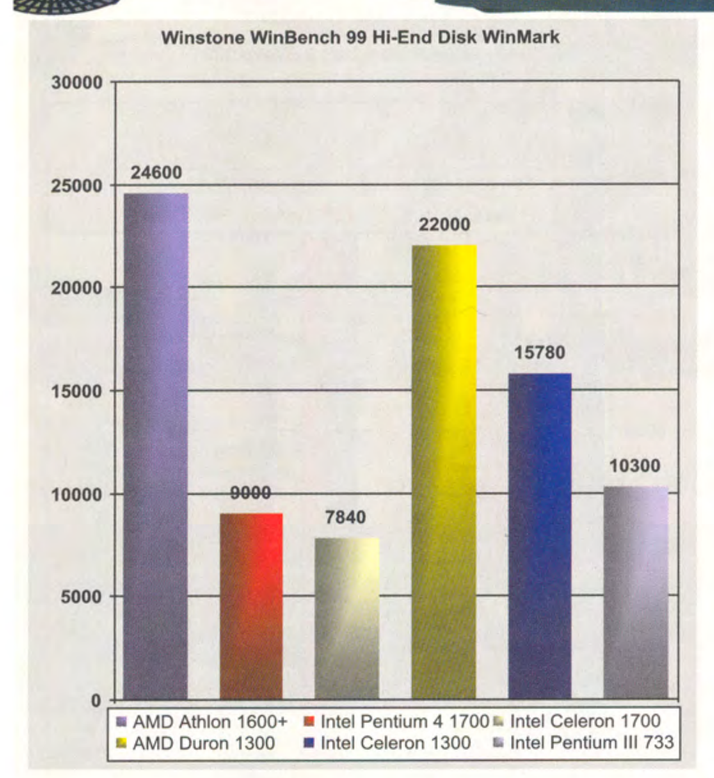
Важно понимать, что чем длиннее конвейер, тем больше можно наращивать тактовую частоту процессора.

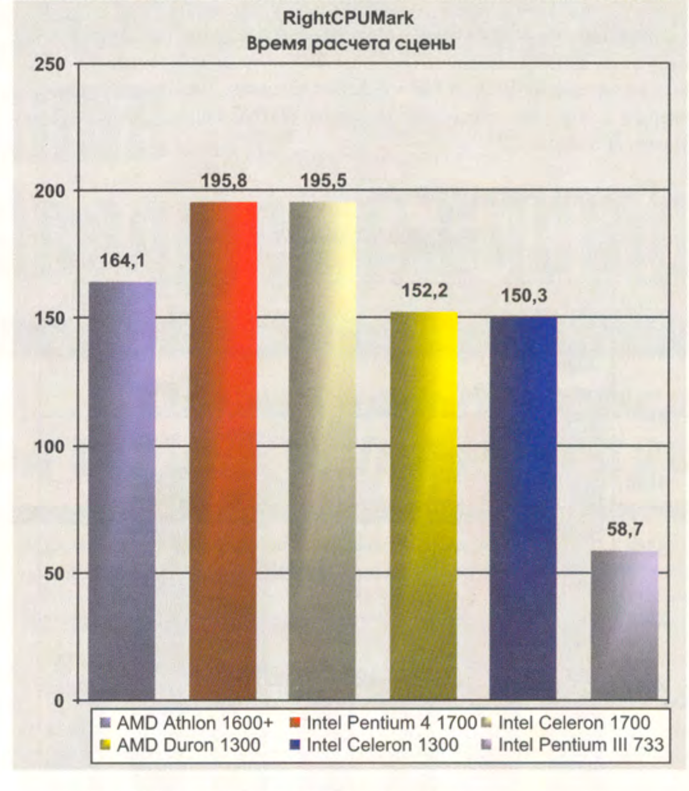


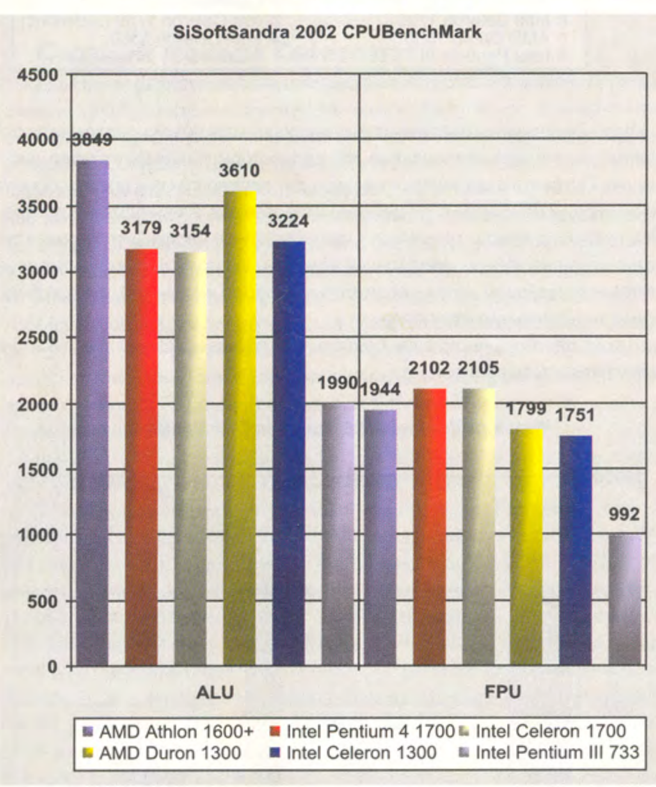
Чтобы уменьшить задержки от извлечения каждой новой инструкции из основной памяти, все современные x86-процессоры используют буфер инструкций. После того как инструкция проходит первую ступень процессорного конвейера, из буфера на обработку отправляется следующая инструкция. При наличии длинного конвейера взаимосвязанные инструкции дольше ждут результата выполнения предыдущей команды. Поэтому процессор с более длинным конвейером должен иметь больший буфер инструкций, а стало быть, более вместительную кэш-память.

Таким образом, мы пришли к выводу, что *производительность зависит не только от частоты процессора.*









Comanche 4 Demo Benchmark

35
30
25
20
15
10
5
0

27,78
29,62
25,02
28,7
25,99
23,9
23,21

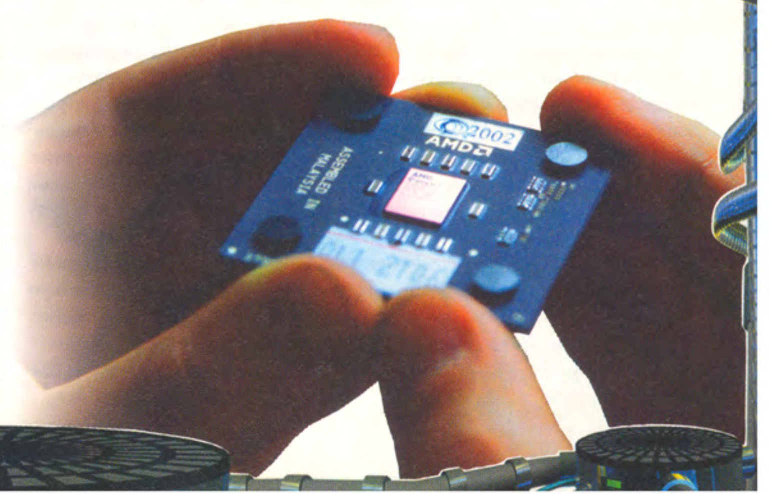
AMD Athlon 1600+
Intel Pentium 4 1700
Intel Celeron 1700
Intel Celeron 1700 (2210Mhz)
AMD Duron 1300
Intel Celeron 1300
Intel Pentium III 733

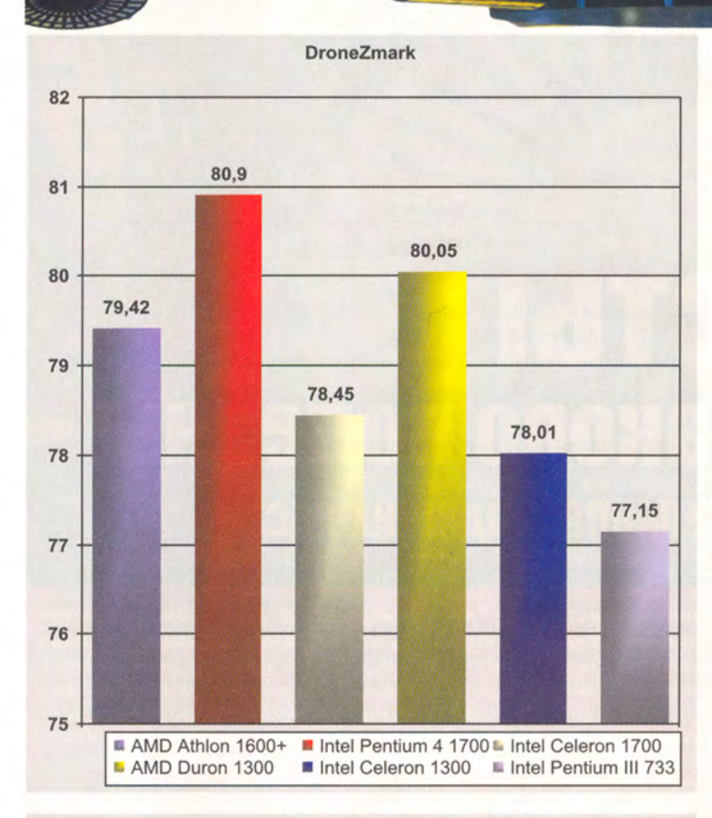
В RightCPUMark результаты тестов зависят от голой частоты процессора. Здесь Pentium 4 в паре с Celeron Willamette-128 — безусловные лидеры. Основной козырь интеловских процессоров — это дополнительный набор инструкций SSE/SSE2.

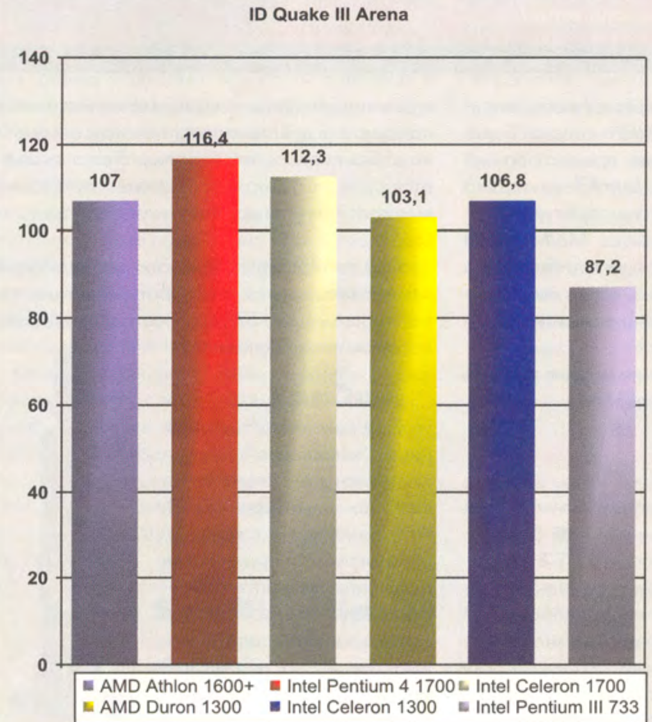
Обратите внимание на относительно скромные результаты Pentium 4 и Celeron Willamette-128 при целочисленных операциях в бенчмарках WinBench 99 и SiSoft Sandra. Данный факт объясняется опять-таки длиной конвейера.

Современные процессоры, дабы сократить количество шагов, всегда пытаются предположить, какое действие им придется выполнить на следующем этапе конвейера. Эта технология известна как *"спекулятивные вычисления"* или *"алгоритм предсказания переходов"*. Алгоритм предсказания переходов не лишен недостатков. Когда процессор ошибается, конвейер очищается от данных и начинает выполнение команды еще раз. В результате появляются *"пузырьки"* — периоды времени, когда процессор, ожидая новых данных, бездействует.

При работе в офисных приложениях центральному процессору приходится производить громоздкие вычисления. В такой ситуации процессору довольно трудно предсказать следующий шаг. Стало быть, нередко появляются так называемые *"пузырьки"*, из-за которых и снижается производительность.







В играх наконец-таки все встало на свои места. Пальму первенства поделили между собой AMD Athlon XP 1600+ и Intel Pentium 4 1700. По неясным причинам в игровых приложениях DroneZmark и Aquamark "мало-мало-мегагерцовый" Duron взял верх над новым Celeron. Вероятно, причиной тому послужил довольно быстрый FPU-блок Duron. В Comanche 4 Demo опять продемонстрировал свой скил разогнанный Celeron 2210 — второй после Pentium 4 1700 результат. В Quake III Duron заметно уступил новому Celeron. Скорее всего, дело тут в оптимизации и производительности блока SSE.

Стоит упомянуть и Intel Pentium III 733. Во всех тестах он показал очень низкую производительность. Этот факт подталкивает нас к выводу, что время Pentium III на ядре Coppermine бесследно прошло, отправив 733-мегагерцовый процессор на свалку истории.

Послесловие...

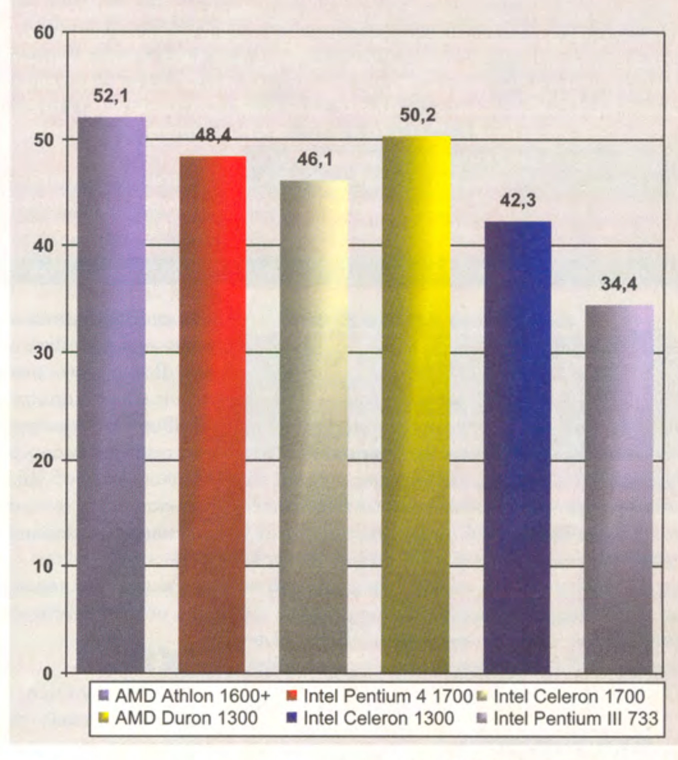
В заключение хотелось бы разложить все по полочкам и ответить на вечно задаваемый вопрос: так что же лучше? Заранее отмечу, что номинант "лучший", прежде всего, должен обладать оптимальным соотношением цена/производительность.

На коне i845G

Материнская плата JetWay 845LDA основана на наборе системной логики i845G от Intel. Основное отличие i845G от своего предшественника — i845D — состоит в улучшенном контроллере памяти и новом контроллере ввода/вывода — ICH4 с поддержкой USB2.0 и Ultra ATA100.

Ниже приведены краткие технические характеристики платы.

*** Поддержка всех 400-мегагерцовых версий процессоров Intel Pentium 4;**
*** поддержка Intel Celeron Willamette-128;**
*** встроенная графика;**
*** наличие внешнего AGP 4X порта;**
*** встроенный AC'97 звук;**
*** поддержка DDR SDRAM DDR200/266 памяти, макс. объем — 2Гб;**
*** наличие поддержки Ultra ATA100;**
*** поддержка USB2.0.**



Первое место присуждается процессору Athlon XP 1600+. При средней по Москве цене в 77 вечнозеленых президентов он честно заслужил звание "Самый-самый!". Ступенькой ниже, на пару с Celeron Willamette-128 1700 МГц, стоит маленький и шустрый Duron. Для своей ценовой категории (в районе $65) он был и остается неплохим бюджетным приобретением.

Касательно Willamette-128. Полноценный Willamette показал, что 256-килобайтная кэш-память второго уровня жизненно необходима для процессоров семейства Pentium 4. В среднем Celeron Willamette-128 отстает от Pentium 4 аналогичной частоты на 10-15%. Он с легкостью обошел Tualatin, но оказался заметно медленнее Pentium 4. Несмотря ни на что, думаю, этот процессор продолжит славные традиции всей линейки Celeron. Ну а пока что он честно заслужил характеристику "дешево и сердито". Отметим безусловную привлекательность нового ядра для оверклокеров. Будучи разогнанным до 2210 МГц Willamette-128 способен на равных соперничать с Athlon XP 1600+/1700+ и Pentium 4 1700. Учитывая простоту и удобство разгона, думаю, эта особенность Celeron будет обязательно востребована российскими покупателями.

Неоспоримый титан мировой арены Pentium 4 1700MHz показал прекрасные результаты, но при нынешней цене в 129 доллара занял почетное третье место.

В аутсайдерах отсиживается Pentium III 733MHz. Время этого процессора кануло в небытие, и на сегодняшний день Pentium III не способен "завораживать сердца людей", как это было полтора года назад.

Благодарим компанию "Атлантик Компьютерс" (www.atlantic.ru, 240-20-97, 240-24-01, 240-16-03) за предоставленные процессоры и стенд для тестирования. ■

Кирилл Буданков aka Predator
(predator@igromania.ru)



Не все пасты одинаково полезны

ТЕСТИРОВАНИЕ ПЯТИ ТЕПЛОПРОВОДЯЩИХ ПАСТ

Прошли те времена, когда процессоры обходились одним лишь радиатором, не зная прелестей и пользы активного охлаждения. Еще во времена 486-ых CPU конструкции типа "вентилятор+радиатор" являлись необходимым условием для стабильной работы системы. Сегодня же, когда старшие модели AMD Athlon рассеивают более 70 Вт тепла, проблема стоит особенно остро.

Казалось бы, купи кулер побольше, присобачь на процессор, и нет проблем. Однако не все так просто. Мало поставить на процессор мощный кулер, нужно еще и обеспечить эффективную "перекачку" теплоты, выделяемой кристаллом CPU, к радиатору кулера. Какой бы ровной ни казалась на глаз поверхность радиатора, она все равно имеет неровности и шероховатости, которые как раз и препятствуют теплообмену, создавая плохо проводящую тепло воздушную прослойку. Для решения этой проблемы нужен термоинтерфейс (в простонародье — термопаста). Термопаста заполняет собой неровности радиатора и, имея высокую теплопроводность, способствует наиболее эффективной передаче тепла.

Участники тестирования

Для тестирования разными путями нами было добыто пять различных термопаст. Честь нашей страны защищали термопасты КПТ-8 и АлСил3. Первая хорошо знакома чуть ли не целому поколению отечественных радиоэлектронщиков-любителей и в дополнительном представлении не нуждается, вторая же является новым, но очень перспективным игроком на отечественном рынке. Противостояли им забугорные "титаны рестлинга" Titan Silver Grease, Shin-EtsuMicroSi и Star HeatSink Compounds.

Конфигурация тестового стенда

- Процессор: AMD Athlon XP 1800+
- Кулер: Thermaltake VOLCANO 6Cu (модель A1139—4550 об/мин)
- Материнская плата: MSI K7T Turbo Limited Edition RAID
- Оперативная память: 384 Мб SDRAM PC133
- Жесткий диск: 2x20 Гб Quantum FireBall Plus AS (RAID — массив)
- Видеокарта: Creative GeForce 256 32 Мб DDR

Операционная система: Windows XP

Методика тестирования

Термопасты размазывались равномерным тонким слоем по кристаллу CPU, после чего оценивалось удобство нанесения. Так как химический состав разных термопаст может сильно варьироваться, то соответственно могут варьироваться и такие параметры, как тягучесть, вязкость и приставучесть к пальцам (все это мы, собственно, и называем термином "удобство нанесения").

Кристалл перед нанесением очередной термопасты тщательно очищался и обезжиривался при помощи непитьевого спирта "Гжелка". Для пущего разогрева процессора использовалась программа burnK7 из пакета CPUBurn. Мониторингом температуры процессора занималась утилитка MotherBoard Monitor версии 5.1.0.2. Процессор безбожно насиловался в течение часа, после чего записывались показания датчика температуры CPU.

Результаты тестирования можно наблюдать на соответствующем графике.

КПТ-8

Эта термопаста должна быть знакома всем и каждому, кто когда-либо собирал компьютер своими руками или хотя бы устанавливал кулер на процессор. КПТ-8 является, пожалуй, самой распространенной термопастой на территории нашей необъятной Родины. К сожалению, из-за огромной популярности и покупательского спроса многие недостойные товарищи продавцы Митинского рынка (и другие тоже намне-товарищи) подделывают эту замечательную пасту, впаривая под ее видом некачественные китайско-дерибасовские поделки. Мы рекомендуем при покупке обращать внимание на консистенцию пасты. Она должна быть равномерной, без инородных вкраплений и "зерен". Это, кстати, относится и к любой другой качественной термопасте.



КПТ-8 имеет природный белый цвет и густую консистенцию. Очень удобна при использовании и позволяет нанести себя на кристалл действительно тонким и аккуратным, без ляпов и пятен, слоем. Легко смывается с рук и с поверхности процессора обычным спиртом (или даже просто сухой тряпочкой).

При тестировании показала один из самых лучших результатов. Температура процессора не превышала 57 градусов всеми уважаемого товарища Цельсия.

АлСил3

Еще одна представительница "нашенских" термопаст, гораздо более "молодая", нежели ветеран КПТ-8. Что, однако, не помешало ей практически сразу после появления на рынке завоевать недюжинную и, надо сказать, вполне оправданную популярность. АлСил3 производится только одной московской фирмой GMinform. Как следствие, распространенность этой термопасты в регионах значительно уступает распространенности КПТ-8. Однако если вы проживаете в столице, то купить АлСил3 не составит особых проблем.

Паста имеет светло-серый цвет и немного более густую, по сравнению с КПТ-8, консистенцию. Наносить АлСил3 на кристалл еще удобнее (казалось, куда бы), чем КПТ-8. Если вы испачкаете руки в этой пасте, то отмоются они без проблем, в отличие, скажем, от Titan Silver Grease.

Интересен тот факт, что заявленные характеристики (в частности, теплопроводность) у АлСил3 чуть ли не в разы выше, чем у КПТ-8.

Основные физико-мех. и электрофизические характеристики:	термопаста КПТ-8	термопаста АлСил-3
Теплопроводность, Вт/м*К	0,7-0,8	1,8-2,0
Диэлектрическая проницаемость при частоте 10 МГц, не более	4,0	4,8
Удельное объемное электрическое сопротивление, не менее, Ом*см	10^{11}	10^{13}
Электрическая прочность, кВ/мм	2-5	10-15
Тангенс угла диэлектрических потерь при частоте 10 МГц, не более	0,005	0,009
Прочность при разрыве, МПа (кг/см.кв.)	-	-

Результаты тестов, однако, этот рекламный трюк не подтверждают и безапелляционно заявляют о примерном равенстве КПТ-8 и АлСил3 при практическом использовании. В реальных тестах АлСил3 показала результат 56 градусов, выиграв всего 1 градус Цельсия у КПТ-8 и став однозначным фаворитом нашего исследования.

Titan Silver Grease

Эту термопасту фирма Titan упорно поставляет в комплекте со своими одноименными кулерами. В сегодняшнем тестировании она представляет семейство модных ныне серебряных термопаст (Silver — в переводе с английского "серебро"). Соответствуя своему названию, эти пасты содержат в своем составе частички серебра, имеющие очень высокую теплопроводность, что теоретически должно положительно сказываться на общей эффективности.



Паста сверкает металлическим блеском и легко наносится на кристалл CPU, однако удалить ее оттуда не так-то просто. Silver Grease настолько сильно пачкается и настолько плохо оттирается/отмывается, что мы даже решили намазать ею стул главреда. Однако не будем о веселом, ибо главное в нашем деле — все же эффективность, а не удобство использования.

И что же мы видим... Поразительный результат — 59 градусов (одна из самых "горячих")! И это называется серебряная термопаста?! Должен признать, мы ожидали от этого участника гораздо большего, то есть, простите, "меньшего".

Shin-EtsuMicroSi

Просто термопаста от просто неизвестной нам фирмы. Состав ее мы определить не в состоянии, ибо он банально не указан на упаковке (вероятно, дело в древнем китайском секрете времен династии Цинь, по которому, собственно, она и была приготовлена). Имеет серый цвет и очень густую консистенцию. Благодаря такой густоте нанесение ее на процессор превращается в настоящую пытку, ибо распределить пасту по поверхности ядра равномерным, да еще и тонким слоем весьма и весьма нелегко. Единственный плюс — паста легко смывается с рук в случае попадания на оные, а также легко удаляется с кристалла CPU.

Shin-EtsuMicroSi продемонстрировала по совокупности самый худший результат среди всех участников тестирования — жуткое неудобство нанесения и целых 59 градусов Цельсия.

Star HeatSink Compounds

В отличие от остальных участников тестирования, данная термопаста поставляется не в шприце, а в обычном пакетике. Этот факт немного осложняет точное дозирование пасты при нанесении на процессор. Радикально белый цвет и самая "жидкая" консистенция не позволяют даже и помыслить о наличии каких-либо примесей серебра. Наносить Star HeatSink легко и приятно — она практически идеально распределяется тонким слоем по кристаллу CPU. Смыть пасту в случае попадания на руки также не составит особого труда. Согласно результатам тестирования, Star HeatSink Compounds заняла почетное третье место — 58 градусов по шкале неоднократно помянутого Цельсия.



Выводы

Тестирование нашей лаборатории однозначно показало, что отечественные термопасты — самые термопастные термопасты в мире! А если серьезно, то "Железный цех" журнала "Игромания" рекомендует забить на модные "серебряные" термопасты и использовать наши, родные — КПТ-8 или АлСил3. Принципиальной разницы между ними нет, просто АлСил3 немного лучше по параметрам.

Таким образом, мы получили трех победителей:

Первое место — АлСил3.
Второе место — КПТ-8.
Третье место — Star HeatSink Compounds.

Если кто не согласен — просто посмотрите еще раз на диаграмму и изучите резюмирующую все плюсы и минусы врезку.

Благодарим компанию R&K (www.r-and-k.com) за предоставленные на тестирование термопасты.

Человеческое спасибо Сергею Андрееву aka Neo. ■

ПЛЮСЫ & МИНУСЫ

Для удобства распишем плюсы и минусы каждого из участников тестирования.

КПТ-8 и АлСил3

Плюсы:
— высокая эффективность
— удобство нанесения и удаления
— удобная упаковка
— низкая цена (50-100 руб.) и всенародная доступность

Минусы:
Не отмечено

Titan Silver Grease

Плюсы:
— поставляется вместе с кулерами этой фирмы
— удобная упаковка
— удобство нанесения

Минусы:
— низкая эффективность, несмотря на наличие частиц серебра
— сильно пачкается
— как правило, стоит дороже, чем КПТ-8 и АлСил3
— стоимость более 100 руб.

Shin-EtsuMicroSi

Плюсы:
— удобная упаковка

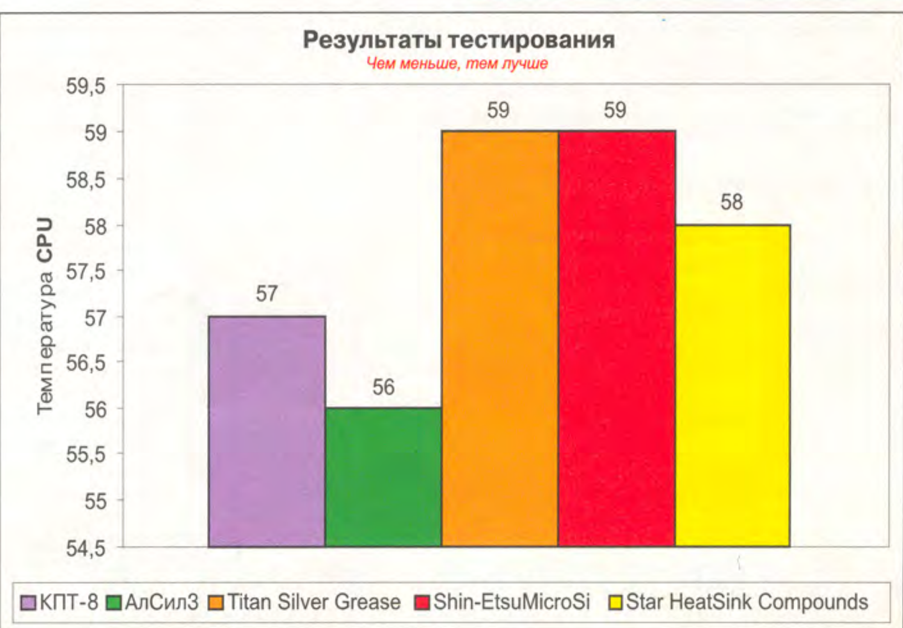
Минусы:
— низкая эффективность
— слишком густая — неудобно наносить

Star HeatSink Compounds

Плюсы:
— часто поставляется в комплекте недорогих кулеров
— неплохая эффективность
— удобство нанесения

Минусы:
— непрактичная упаковка

В 6-м номере журнала "Игромания" произошла ошибка при верстке материала: авторство статьи "Винтокрылые холодильники" было присвоено коллеге Константину Артемьеву, тогда как истинным ее творцом является автор данного материала — Кирилл Буданков, не менее известный как Predator. Исправляем оплошность и восстанавливаем справедливость.





Дядя Федор
fedor@igromania.ru

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Лето плавно переходит в самую любимую рабочим народом августовско-отпускную стадию. В коллективах большинства компьютерных компаний наблюдаются массовые миграции на юг и практически полное отсутствие клиентов, также синхронно рванувших в отпуска. В Сочи местное население временно вытеснено москвичами и нефтяными северянами, а в Турции или Египте вы даже при большом желании не сможете отыскать человека, владеющего этническими наречиями, ибо в августе здесь принято говорить по-русски.

Как результат, цены на рынке несколько заморозились. Наплевав на жару и чаяния читателей рубрики "*Разумный компьютер*". Единственной свежей струей можно считать появление в розничной продаже памяти стандарта PC 3200 — 256 и 512-мегабайтные DDR модули с частотой 200 (400) МГц. Пропускная способность, прямо скажем, впечатляющая, и цена, что удивительно, вполне умеренная — $94 за 256 Мб и $179 за 512 Мб. Однако я лично пока бы от покупки воздержался, ибо абсолютно неясно, куда эту самую память пихать. В принципе, некоторые материнские платы поддерживают опцию 200 МГц памяти, однако без предварительных тестов это не сбор компьютера получается, а чистый эксперимент. Такой же, как наша мечтательная категория "Тебя я видел во сне".

Еще одной "свежей" новостью можно считать очередной эксперимент в рубрике "Минимальная конфигурация", которая по случаю невыносимой жары за окном переименовалась в "Самую прохладную конфигурацию". Так как на редакционном термометре к моменту написания данного текста плавилась цифра 35 по Цельсию, то самым естественным и логичным нашим решением в условиях постоянно зависающих и чуть ли не дымящихся компьютеров стал подбор самой охлажденной и не поддающейся жаре конфигурации. Результат, как видите, получился достаточно забавный — практически негреющийся VIA C3 надежно упрятан под тихую модель Volcano 6Cu; в корпус вделаны дополнительный вентилятор и специальная система для рециркуляции и охлаждения воздуха; хард надежно упрятан в холодильник с индикатором, а обычно скромная память получила на бока парочку игольчатых радиаторов. Особенно рекомендуем для использования в офисах, лишенных кондиционеров. Как вариант, такой компьютер может стать надежным спутником бедуина-кочевника, привыкшего к песку и перманентному пустынному зною. А еще в нем можно перевозить пингвинов...

По динамике цен, как уже было отмечено ранее, сказать особо нечего. Подешевели младшие модели Celeron, прореагировав таким образом на растущую популярность Celeron с ядром Willamette-128. Немного подорожали GeForce 2 MX и в очередной раз сдвинулись на десяток долларов вниз мегапапские GeForce4 Ti4600. Примерно десять долларов с носа отдали в фонд вспомоществования неимущим геймерам пухлые 80 и 120 Гб жесткие диски. ■

Microsoft Word - IGRMNIA.DOC

Таблица 3
На процессоре Intel

Наименование
Материнская плата: DFI CS62-TC (Socket 370, i815EP, S
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 M
Вентилятор: SMART FCPGA с рег.напр. BALL 60 мм 793
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai
ПЗУ: 40.0 GB IBM IC35L040AVVN07-0 (UDMA100, 720
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400
Дисковод 1: CD-ROM 50x ASUS CD-S500 OEM
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY
Корпус: MidiTower Marathon MI-160 Blue 250W(P4) ATX
Итого:

Таблица 4

Самая прохладная конфигурация

Категория холоднее некуда

На процессоре VIA C3 866 Мгц

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB ASUS CUV4X-VM (FCPGA, VIA PM133A, AGP, Video, Sound, ATA100 mATX)	101
Процессор: VIA C3 866/133MHz (CPGA)	93
Вентилятор 1: для процессора Thermaltake Volcano 6 Cu A1139 (4500 rpm)	9
Вентилятор 2: для корпуса Thermaltake SMART CASE FAN A1214 (80x80x25)	9
Вентилятор 3: для жесткого диска Thermaltake Golden HardCano 5 A1283 (5000rpm, LCD датчик, переключатель)	24
Вентилятор 4: для памяти Thermaltake A1092	6
Вентилятор 5: USYS (система охлаждения системного блока)	12
Вентилятор 6: SB-A (система охлаждения для карт расширения AGP/PCI/ISA)	4
ОЗУ: SD-RAM 256 Mb (PC-133) Hyundai	47
ПЗУ: HDD 10.2Gb Seagate U5 ST310211A	65
Видеоплата: встроенная	---
Дисковод 1: CD-ROM 48x Samsung	24
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: MidiTower Marathon MI-160 Blue 250W(P4) ATX	24
Монитор: Scott 570 (15", 0.28 1280x1024@60Hz, OSD, TCO'95)	130
Клавиатура: Sven 300 PS/2 Slim (DLK-9820)	4,5
Мышь: Mouse PS/2 (2-but)	1,74
Колонки: Dialog M-691bc 120W	5
Итого:	**568,24**

В цену конфигурации включен готовый комплект с монитором, колонками и ковриком для мыши

"Дешево и сердито" — Категория до 500$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: DFI AK75-EC (Socket A, VIA KT133A, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX)	60
Процессор: AMD DURON 1000MHz (200 MHz, Socket A)	43
Вентилятор: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин).Ball N24B	3,5
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	23
ПЗУ: 40.0 GB IBM IC35L040AVVN07-0 (UDMA100, 7200rpm)	79
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400	42
Дисковод 1: CD-ROM 50x ASUS CD-S500 OEM	33
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: MidiTower Marathon MI-160 Blue 250W(P4) ATX	24
Итого:	316,5

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: DFI CS62-TC (Socket 370, i815EP, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX)	66
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz)	49
Вентилятор: SMART FCPGA с рег.напр. BALL 60 мм 7931	3,5
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	23
ПЗУ: 40.0 GB IBM IC35L040AVVN07-0 (UDMA100, 7200rpm)	79
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400	42
Дисковод 1: CD-ROM 50x ASUS CD-S500 OEM	33
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: MidiTower Marathon MI-160 Blue 250W(P4) ATX	24
Итого:	328,5

"Смерть тормозам..." — Категория до 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: JetWay V333DA (Socket A, VIA KT333, ATA100, AGP, Audio, ATX)	75
Процессор: AMD Athlon XP 1600+ (266 MHz, Socket A, 1400MHz)	78
Вентилятор: Thermaltake Volcano 6 Cu+ (Socket A, Socket370, 7000rpm, up to 2GHz)	10
ОЗУ: 256 Mb DDR SDRAM Samsung (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	69
ПЗУ: 60 GB IBM IC35L060AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	90
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	90
Дисковод 1: CD-ReW Cyber 16x/12x/40x CW-038D Retail	67
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: MIDDLETOWER INWIN-S506 ATX, 250w	51
Итого:	539

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Soltek SL-85DRV3 (Socket478, VIA P4X266A, DDR, ATA133, AGP, Sound, ATX)	96
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1400E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	119
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	8
ОЗУ: 256 Mb DDR SDRAM Samsung (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	69
ПЗУ: 60 GB IBM IC35L060AVER07-0 (ATA100, 7200rpm)	90
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	90
Дисковод 1: CD-ReW Cyber 16x/12x/40x CW-038D Retail	67
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: MIDDLETOWER INWIN-S506 ATX, 250w	51
Итого:	599

"Тебя я видел во сне..." — Категория больше 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Abit MAX AT7 (Socket 462, VIA KT333, DDR, RAID, ATA133, AGP, LAN, Sound, ATX)	164
Процессор: AMD ATHLON XP 2100+ (266MHz, Socket A)	202
Вентилятор: Thermaltake Volcano 7+ (Socket A/Socket370/Socket 478, up to 3GHz)	30
ОЗУ: 512 Mb DDR SDRAM Winbond (PC-3200, 200MHz/400Mbps)	179
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	172
Видеоплата: 128MB AGP Leadtek GeForce4 Ti 4600 A250 Ultra TD (DDR, DVI, TV-out, RETAIL)	392
Дисковод 1: CD-RW (32x/12x/10x)/DVD+RW(8x/4x/2x) HP 100i IDE RETAIL	445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	11
Корпус: BigTower InWin Q500 (P4 Ready) ATX 400W	108
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	220
Итого:	1923

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Intel D-850EMV2L (Socket 478, i850e, RIMM, AGP, Sound, LAN, ATX)	154
Процессор: Pentium-4 2533E (512k L2 cash, 533MHz bus, Socket 478)	511
Вентилятор: Thermaltake Volcano 7+ (Socket A/Socket370/Socket 478, up to 3GHz)	30
ОЗУ: SAMSUNG RIMM 512Mb RDRAM (PC800, 400Mhz)	227
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	172
Видеоплата: 128MB AGP Leadtek GeForce4 Ti 4600 A250 Ultra TD (DDR, DVI, TV-out, RETAIL)	392
Дисковод 1: CD-RW(32x/12x/10x)/DVD+RW(8x/4x/2x) HP 100i IDE RETAIL	445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	11
Корпус: BigTower InWin Q500 (P4 Ready) ATX 400W	108
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	220
Итого:	2270







*24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу **hot-line@igromania.ru** или на форуме "Горячев ONLINE" на сайте вашего наилюбимейшего журнала **www.igromania.ru***

*Также хочу напомнить, что по адресу **razgon-faq@igromania.ru** открылась и успешно функционирует уже некоторое время наша "Разгоряченная линия", посвященная исключительно вопросам разгона. Велком!*

Я купил себе GeForce 4 MX-440. Установил драйвера, затем Detonator 28-32, затем DirectX 8.1. Но при попытке установить "Демиургов" возникает сообщение: "файл AUTORUN.EXE связан с отсутствующим компонентом DDRAW.DLL:DirectDraw CreateEx". После установки "Проклятых земель" при попытке запустить игру возникает сообщение: "файл STARTER.EXE связан с отсутствующим компонентом DDRAW.DLL:DirectDrawCreateEx". Не знаю, что делать.

Широко распространенная ошибка, связанная с конфликтом версий DirectX. На практике может быть вызвана двумя причинами: первая — когда версия DirectX не уживается с данной конкретной игрой (но с этим у тебя, похоже, все в порядке), или же наоборот, когда версия драйвера не уживается с имеющейся версией DirectX. Существует еще и третья версия, предполагать которую мне совсем не хочется, ибо рискую смертельно огорчить Дядю Федора, жирным шрифтом выводящего в каждом выпуске рубрики *"Драйвера"* (на компакте) фразу "Удалите предыдущую версию драйверов". Есть маленькая вероятность, что ты установил Детонатор 28.32, не вынеся предварительно из системы старые дрова.

В двух последних, наиболее вероятных случаях виноват, скорее всего, сам Детонатор. Если DirectX ты брал из вселяющего доверие места, то к нему претензий быть не должно (в природе иногда встречаются покоцанные куски DirectX SDK и откровенные беты). Для фиксации и локализации проблемы нужно попробовать аккуратно установить другую версию драйверов. Для начала сделай шаг назад и удали имеющиеся с помощью апплета **"Установка и удаление программ"** (Add/Remove Programs) в **панели управления** (Control Panel). Следующим этапом попробуй те дрова, которые шли в комплекте с видеокартой. Если не помогает, попробуй последний WHQL под номером 29.42, который мы выкладывали на CD прошлого номера (собственно раздел *"Драйвера"*). Если не поможет, то — инсталлировать версию DirectX, но взятую из другого источника, например, скачанную непосредственно с сайта *www.microsoft.com/directx*.

Я купил себе сканер фирмы Acer. В комплекте был какой-то TWAIN-драйвер. Что это такое и как им пользоваться?

TWAIN — это универсальная программа-драйвер для разного рода сканирующих устройств, цифровых фотоаппаратов и видеокамер. По сути — прослойка-интерфейс между железом и разного рода сканирующими программами. Если до появления стандарта TWAIN графические пакеты должны были знать аппаратную прошивку и особенности сотен имеющихся на рынке сканеров, что в принципе нереально, то теперь достаточно установить комплектный TWAIN, и ваш экзотический комбайн автоматически получает удобный фирменный интерфейс управления, после чего может отправлять сканированные данные практически во все популярные графические пакеты.

После инсталляции драйвер самостоятельно прописывается в системе и автоматически выскакивает при вызове соответствующей функции в программе (как правило, это меню Acquire). Таким образом, независимо от того, пользуетесь ли вы MS Word или Adobe Photoshop, весь процесс сканирования происходит с помощью одного и того же стандартизированного, встроенного в TWAIN-драйвер интерфейса, учитывающего все навороты и особенности конкретного устройства.

Кстати, TWAIN расшифровывается как Technology Without Interesting Name, то есть "технология без интересного имени". На официальном сайте прямо указывается, что этот термин абсолютно ничего не означает. Такой вот смешной аппаратный прикол получается...

Можно как-нибудь убрать стрелочки в углах ярлыков, не пользуясь всякими левыми программами?

Конечно, можно. В меню **Пуск** выбирай пункт **Выполнить**. Пиши "regedit" и жми на клавишу Enter. Теперь в папке HKEY_CLASSES_ROOT ищи подпапки PIFFILE и LNKFIL. В обеих удаляй параметр IsShortcut. После перезагрузки стрелки исчезнут.

Мне позарез надо заземлить монитор и компьютер. Первое, что приходит в голову, — накинуть проводок на зачищенное место на батарее. Однако все вокруг говорят, что это грозит мне многими проблемами. Так ли это? И если так, как же можно в условиях старой пятиэтажки (нулевой провод не разведен) сделать нормальное заземление?

Заземление через батарею — самое крайнее решение, и действительно очень опасное. Во-первых, в экстренных случаях твоего потенциального соседа может потенциально грохнуть таким потенциалом, что ты будешь отлучен от своего компьютера годика эдак на три за непреднамеренное убийство. Во-вторых, некоторые странные люди используют трубы отопления в качестве "массы", то есть второго провода какой-то системы. Если эта система включается в электрическую розетку, то я не завидую твоему компьютеру. Ровно 99% шансов голосуют за то, что блок питания, материнка и процессор мирно сгорят. Вариант, когда шнурок заземления подключается к тросику заземления ванны или к газовой трубе, аналогичен подключению к батарее отопления. А газовую трубу, к тому же, вообще лучше не трогать.

Что делать? Многие советуют спустить из окна фидер и вкопать в землю толстую и длинную железную трубу. Должен огорчить "многих" — этот вариант не сработает. И даже не потому, что железная труба на следующую ночь станет жертвой малолетних вандалов или собирателей металлолома. Все гораздо прозаичнее — заземление просто не будет работать. Объяснять, почему, я не берусь, ибо рискую утопить и себя, и читателей в основах электротехнической физики.

В твоих условиях самым простым и действенным вариантом будет протянуть толстый провод до щитка на лестничной клетке и навернуть (или приварить) на специальный штырь, торчащий из шасси щитка. Вот это и будет самое технически грамотное заземление.

Что лучше выбрать для небольшой локальной сети из 15 компьютеров: HUB или SWITCH?

Зависит от того, какие задачи будут возлагаться на локальную сеть. HUB, или по-русски "концентратор", используется преимущественно в малых неразветвленных (одноранговых) сетях. С технической точки зрения это многопортовый повторитель. То есть все пакеты, пришедшие на один из его портов, он ретранслирует на все остальные. Таким образом, каждый компьютер получает все пакеты, передающиеся по сети, невзирая на то, кому они реально предназначались. Соответственно, при использовании концентратора нагрузка пропорционально возрастает с ростом числа компьютеров. В сетях, состоящих из 5-10 компьютеров, это не имеет особого значения. Но при большем числе компьютеров и при активном использовании сети (например, если основная ее задача — поддерживать сетевые многопользовательские игры) наблюдается резкое снижение пропускной способности, и сеть начинает тормозить. Еще один неприятный момент, связанный с использованием концентраторов, это полное отсутствие защиты передачи данных. Так как любая информация, передающаяся по сети, транслируется на каждый компьютер, то любой доморощенный хакер с помощью специальных программ может ее перехватить и просмотреть. Аспект весьма актуальный, если вы проектируете сеть для общедоступного интернет-кафе или игрового клуба.

SWITCH, или "коммутатор", является устройством более высокого интеллектуального порядка. Он присваивает каждому компьютеру в сети собственный уникальный идентификатор и отправляет входящие данные только на тот компьютер, которому они предназначались. С одной стороны, резко возрастает производительность сети, ну а с другой — усиливается защита. Конечно, коммутаторы дороже концентраторов.

В твоем конкретном случае я бы посоветовал использовать коммутатор. 15 компьютеров — это немаленькая сеть, где разделение трафика может принести ощутимую пользу.

Вот купил новый винт на 60 гигабайт, и встала проблема разбивки. Как оптимально с точки зрения производительности и потерь на неполных кластерах разбить винчестер?

Если винчестер жутко большой, рекомендую использовать следующую схему. На самом первом разделе должна стоять система. Под него целесообразно выделять гигабайта два, не больше. Сразу после раздела с системой должен следовать небольшой раздел на 500-800 Мб, выделенный исключительно под своп. Таким образом, и своп, и система будут находиться максимально близко к нулевой дорожке винчестера, а скорость там, как известно, больше. Далее можешь в произвольном порядке создавать целевые разделы (под софт, игры, дистрибутивы, музыку и так далее). При этом объем одного раздела должен быть не меньше 500 Мб и не больше 7 Гб. Потери на неполных кластерах при такой разбивке диска будут минимальными.



Я решил попробовать операционную систему Mandrake Linux (друзья очень расхваливали), но боюсь, что установка может окончиться плачевно. Все наперебой пугают меня непролазными настройками, которыми я могу даже запороть процессор. Это правда? Как безопасно устанавливать Mandrake Linux, чтобы можно было пользоваться и Windows?

Твои друзья явно начитались враждебных брошюрок вроде "Linux для супер-пупер админов, а все остальные — чайники". Это как раз та ситуация, когда личный опыт лучше чужих советов. Правильный дистрибутив Линукс после установки **уже** настроен на оптимальную работу. Так что прям сразу ничего трогать не придется. Конечно, могут быть кое-какие локальные проблемы, например, не опознается ISA модем или не запашет XWindows на экзотической видюхе. Но это бывает редко. А устанавливается система просто — вставляешь диск с дистрибутивом, устанавливаешь в BIOS загрузку с CD-ROM, перезагружаешься — и установка пошла. Менеджер установки проведет тебя через все этапы, помогая сделать выбор в сложных местах. А таких мест там, в принципе, не так уж много. Особенно если ты не поленился прочесть какую-нибудь толковую книжульку о Mandrake Linux и бодро владеешь английским.

В том, чтобы параллельно Linux использовать Windows, тоже ничего сложного нет. При установке Linux самостоятельно определяет, что делать с Windows. Единственно, будь осторожен в тот момент установки, когда Linux хочет создать себе свой собственный раздел. Выдели ему места побольше, но на отдельном разделе. Linux его переформатирует под свою файловую систему. А Windows-разделы будут автоматически подключены к общей среде. При этом из Linux тебе будут доступны все разделы Windows (но не наоборот). Кроме того, Linux самостоятельно пропишет в загрузочный сектор специальный менеджер загрузки LILO. В следующий раз после ресета ты увидишь симпатичное окно, где можно выбрать несколько вариантов запуска Linux и родимый Windows.

Существует ли способ вытащить ресурсы из файлов .res — раньше в игрушках сплошь везде были. Скачал прогу Restorator — ругается, что типа не ресурсный файл... Хитро как-то запаковали, что ли?

Как такового, стандарта res не существует. Это конкретное расширение никак не привязано к типу файла. Внутри может оказаться и jpg, и zip, и вообще какой-то особый, предназначенный только для данной игры стандарт. Другими словами фраза "раньше в игрушках сплошь везде были", мягко говоря, неверна. Restorator открывает специфические виндовые ресурсы (иконки, картинки, курсоры и т.д.) из файлов *.exe и *.dll, а в качестве отдельной фени умеет работать с res-файлами "сырых ресурсов" некоторых сред программирования.

Так что ты выбрал не тот инструмент для своей деструктивной деятельности. Если действительно хочешь разобрать с этой игрой (какой конкретно, кстати, мог бы написать), то читай нашу постоянную рубрику ***"Вскрытие"***, как раз повествующую о том, как добывать и использовать игровые ресурсы.

Мой друг где-то около двух недель назад купил интернет-карту провайдера X (здесь могла бы быть ваша реклама!) на 5 часов, и, хотя положенное время уже истекло, она продолжает действовать. Я не верил в это, пока не убедился сам. Мой товарищ уже вторую неделю пользуется практически халявным инетом. Почему ему так повезло? Может ли мне повезти так же, если я куплю идентичную карту?

Да, твоему другу действительно очень повезло. Почему? Вопрос риторический. Скорее всего, из-за жадности провайдера X, который пожалел денег на хорошее администрирующее оборудование и квалифицированный персонал. Мы имеем дело с элементарным глюком из разряда "ошибка переполнения в базе данных при проверке CRC через аппаратный сбой чтения с мобильного носителя, который снабжен бета-драйверами, поставленными вечным студентом и потомственным ламаком администратором, получающим 150 у.е. в месяц и пьющим пиво быстрее, чем его завозят в ларек напротив". Я очень сомневаюсь, что тебе может повезти так же. Птица счастья, как известно, слишком избирательна и слишком капризна, чтобы позволять всем и каждому безболезненно коннектиться к ее хвосту. А впрочем, почему бы не попробовать? В любом случае, для провайдера это станет хорошим уроком. Не стоит экономить на оборудовании и профессиональных админах.

А вы знаете, что...

...если в разделе реестра HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer создать параметр NoLowDiskSpaceChecks типа dword со значением 1, Windows никогда больше не будет доставать вас своими увещеваниями о том, что на диске осталось мало места.

Диск переполнен
Свободное место на диске D отсутствует.
Чтобы освободить пространство этого диска удалив с него ненужные файлы, нажмите кнопку "Очистка диска".
Очистка диска... | Отмена

...в Windows можно настроить практически все. И похоже, что это его единственное преимущество. Например, известный "синий экран смерти" можно разнообразить, сделав его, например, зеленым. А совершить этакое злодеяние можно, изменив в разделе [386enh] файла system.ini параметры messagetextcolor и messagebackcolor. Если таких параметров в вышеозначенном файле не существует, просто создайте их. Цвета задается цифрой, то есть полностью строчка выглядит как messagetextcolor=3.



...самым оптимальным графическим форматом для оформительской web-графики является gif. Файлы этого формата мало весят, используют оптимизацию стандартных линий, прозрачный фон и, вдобавок, великолепную систему произвольной анимации.

...большинство пользователей помнят о святой обязанности регулярно чистить мышь. Но мало кто хоть раз в жизни чистит коврик. А ведь правильнее чистить именно его! Ведь пыль, осевшая на коврике, переносится на ролики мыши. И если вы будете раз в месяц чистить коврик, то мышь придется чистить гораздо реже.

Я слышал, что существуют CD-ROM'ы, работающие на скоростях 72X и больше. Каким образом это возможно? Наверное, при такой огромной скорости диски разлетаются через один?

Первопроходцем технологии, которая позволяет добиться рекордной скорости чтения, стала компания Kenwood со своим приводом Kenwood 72X TrueX с интерфейсом ATAPI. В нем используется технология частично постоянной угловой скорости вращения диска. Кроме того, технология TrueX подразумевает параллельное чтение данных одновременно с семи треков. То есть высокая скорость передачи обеспечивается не только за счет скорости вращения диска. В Kenwood 72X скорость вращения составляет всего 5100 об/мин. Для сравнения: в некоторых модерновых приводах эта цифра достигает 8000 об/мин. При такой относительно скромной "оборотистости" диски должны чувствовать себя в полной безопасности. И кстати, благодаря TrueX привод гораздо тише своих "многоиксовых" собратьев.

У меня 512 Мб оперативки, а винчестер маленький. Я решил, что раз у меня столько оперативки, то все программы и их ресурсы при загрузке целиком помещаются в оперативную память, а своп вроде как уже и не нужен. Поэтому в целях экономии места я решил отключить своп. Перезагружаюсь — и начинаются повсеместные страшные глюки. Я быстро включил своп и поставил 50 Мб. Компьютер стал дико тормозить. Но почему? Зачем ему нужен своп, если есть оперативка?

Это стандартное заблуждение. Windows всегда активно использует своп, независимо от количества оперативной памяти. Не надо думать, что такая система нерациональна. Твои 512 мегабайт работают на полную катушку. Но для еще лучшей работы абсолютно необходим своп размером не меньше, чем оперативная память. Лучше — больше. Сам принцип подкачки лежит глубоко в философии Windows, и с этим ничего не поделаешь. Придется смириться.

Алексей Макаренков (MakarenkOFF@igromania.ru)

INTERNET
СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Сетевые знакомства

Пролистнув несколько страниц журнала, вы можете ознакомиться с материалом **"Виртуальный Pick-Up"**. В нем рассказывается, как найти через Интернет свою вторую половинку. Но в статье ничего не сказано о том, чем подобное знакомство может закончиться. А финалы могут быть самыми курьезными.



Заядлый интернетчик, отец двух детей, после развода с женщиной, с которой он прожил в несчастливом браке более десяти лет, решил вновь попытать счастья на любовном поприще. Зашел на сайт знакомств, выбрал наиболее симпатично написанную анкету, написал "письмо счастья" (см. **"Виртуальный Pick-Up"**). Целый месяц счастливец переписывался с дамой своего сердца. А потом "влюбленные" решили наконец встретиться. Кавалер назначил свидание в одном из кафе в Монреале. Пришел, сел за столик, заказал два кофе, раскрыл газету и начал ждать. Полагаю, большинство уже догадались, что случилось потом. В лучших традициях черного юмора, на свидание к горе-рыцарю явилась... его бывшая жена. Дама она оказалась сообразительная, быстро смекнула, что к чему. И, видимо, в отместку за потраченное на переписку время плеснула горячим кофе — для нее же заказанным — бывшему супругу в лицо. Правда, с меткостью у фурии оказалось плоховато, попала на белоснежную рубашку и спешно удалилась под удивленные возгласы охранников. А неудачливый любовник остался за столиком, обожженный и несчастный.

История умалчивает, пытался ли "Ромео" повторно познакомиться через Сеть. Но вас, наши уважаемые читатели, мы бы хотели предостеречь от назначения свидания дамам, с которыми вы познакомились в Интернете, не поглядев предварительно на ее фотографию. Кто знает, может, судьба вывела вас тайными Интернет-тропами на вашу бывшую любовницу, которую вы бросили год назад, или на девчонку, которую в школе таскали за косички и обзывали уродиной. Если все же назначаете свидания, то повремените с заказом горячих напитков. Ограничьтесь горячительными...

Я и лошадь, я и бык...

Мобильные технологии продолжают стройными рядами входить в нашу повседневную жизнь. Сотовые телефонные аппараты становятся все меньше и меньше. Стоимость разговоров падает. Разработчики оснащают "трубки" новыми функциями, о которых раньше и подумать было нельзя. Тут и низкочастотная вибрация на дельта-волнах для медитации, и возможность телефона работать в роли миниатюрной светомузыки на дискотеке. В скором будущем обещают снабдить владельцев сотовых телефонов возможностью просматривать телепередачи кабельных каналов...



Но это все экзотика. А вот оператор сотовой связи из Южной Кореи — **KT Freetel** — пытается научить мобильники выполнять более простые, но нужные в быту задачи. Уже в этом году на прилавках магазинов должны появиться телефоны, заменяющие проездные билеты на метро и наземный транспорт. Подошел к турникету, достал "трубку", щелкнул на ОК... проход свободен. Идея — замечательная. Но работать будет только на территории Южной Кореи. Хотя ряд европейских стран уже выразили желание купить технологию, но до ее внедрения пройдет еще не один год. Что уж говорить о России.

С другой стороны — может, оно и к лучшему. Мобильник потерять — обидно, проездной — неприятно. А вот и мобильник, и телефон одновременно...

Мобильник по зубам

Вот еще один пример нестандартного использования технологии мобильной связи на благо простым смертным. Согласитесь, неудобно каждый раз, когда раздается звонок, доставать трубку, нажимать кнопку и только после этого начинать разговаривать. Хорошо бы воткнуть в ухо микрофон, поместить у губ динамик — фильмы про секретные службы все смотрели — и говори в любой момент, телефон всегда готов к работе. Вот только неудобно весь день бродить с микрофоном у рта и "пробкой" в ухе.



Студенты Лондонского Королевского Колледжа Искусств нашли простое решение проблемы. Еще из школьного курса анатомии каждому известно, что человек способен воспринимать не только колебания, распространяющиеся через воздух, но и колебания костей собственного черепа. Это явление носит название "костный механизм передачи звука". Проще говоря, если человеку заткнуть уши и приставить к голове звучащий камертон, — человек его услышит.

Студенты, ничтоже сумняшеся, решили для пущего удобства встроить мобильник в зуб. Зубы связаны с костями черепа, следовательно, колебание зуба на звуковых частотах будет воспринято нашим слуховым анализатором. Была создана экспериментальная модель мобильника в зубе. И сейчас уже несколько крупных компаний собираются купить технологию производства и заняться массовым изготовлением устройства. Для "вживления импланта", правда, придется прибегнуть к помощи стоматолога. Зато потом можно будет спокойно разговаривать в любой момент дня и ночи. Да и украсть такой мобильник можно будет только, выбив вам зуб, в который этот мобильник находится.

Удобно оно, конечно, удобно... Но! Целуетесь вы, скажем, с девушкой. И тут у вас в голове раздается голос вашего друга Васи Пупкина... Девушка — в шоке, романтика — коту под хвост. Так что среди влюбленных подобная технология вряд ли будет пользоваться большой популярностью.

Во имя работы!

Человек в возрасте от 23 до 50 лет в среднем тридцать процентов времени проводит на работе. Это почти девять лет жизни. Если работа человеку не нравится, то эти девять лет человек работает на собственную язву желудка, невроз, неврастению и прочие прелести, которыми могут похвастаться миллионы людей с теми или иными психическими расстройствами. Работать надо "в кайф". Это одна из основных со-

ставляющих жизни, которую принято называть сложившейся.

Любимую работу обычно защищают всеми доступными способами. Сотрудники разорившегося не так давно крупного европейского провайдера **KPNQwest** забаррикадировались в офисе, который должны были опечатать, и заявили, что не покинут рабочие места. Свой отказ они мотивировали тем, что провайдер обеспечивал двадцать пять процентов всего европейского Интернет-трафика. Отключение серверов означало бы отключение от Сети миллионов пользователей. Руководствуясь такими альтруистическими побуждениями, сотрудники KPNQwest отказались освобождать помещения и продолжали поддерживать работу серверов. А на угрозы правоохранительных органов отключить электричество сообщили, что в этом случае они воспользуются дизельным генератором, способным обеспечить работу компьютеров еще в течение недели-двух. Лишь после длительных переговоров отважные администраторы согласились покинуть место своего добровольного заточения.

Виртуальный бордель



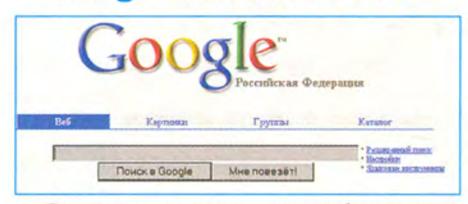
Флоридская полиция арестовала трех владельцев сайта, через который любой пользователь мог заказать себе на дом одну из... нескольких тысяч проституток. От никудышной девки за сотню баксов, место которой только на улицах Гарлема, до порнозвезды за семнадцать тысяч долларов. На сайте можно было ознакомиться с фотографиями любой жрицы любви и тут же, кликнув на OK, заказать себе даму на дом. Доставка, правда, осуществлялась только на территории Флориды. **Чарльз Келли** и **Стив Липсон** — хозяева сайта — успели срубить на виртуальном сводничестве не одну тысячу долларов. Потом их чудо-ресурсом заинтересовались сотрудники "полиции нравов", обнаружили, что лицензии на раскрутку дам через Сеть у Стива и Чарльза нет, и обратились в полицию. Полиция же привлекла горе-предпринимателей к административной ответственности. Сутенеры, скорее всего, сядут. А "девочки", как часто и бывает в подобных случаях, отделались легким испугом.

Пароль с того света

Пароль можно украсть, когда пользователь вводит его с клавиатуры. Поставить перехватчик для опытного хакера — дело пяти минут. Пароль можно подсмотреть. Хотите вы ознакомиться с тем, что прячет на винчестере ваш друг Вася, осторожно заглянули из-за его плеча, когда он прописывал пароль на вход в систему, — и дело в шляпе. Пароль можно угадать — но это если только он очевиден: имя пользователя, кличка его собаки, дата рождения... Наконец, пароль можно выпытать. Если вы агент тайной разведки и в ваши руки попался вражеский шпион, можно применить к нему различные способы развязывания языка, придуманные за долгое время существования тайных служб. Расплавленный свинец в горло, иголки под ногти, сдирание кожи... Банальные, но от этого не теряющие своей эффективности дыба и колесование. Но что делать, если пользователь умер и унес знание пароля с собой на тот свет?! В этом случае надо обратиться за помощью ко всему миру. Кто-нибудь да поможет.

Центр Языка и Культуры назначил немалый гонорар тому, кто первый подберет пароль к базе данных **Ivar Aasen**. Единственный человек, который знал пароль, неожиданно скончался от сердечного приступа, не успев прошептать никому на ухо заветные строчки кода доступа к базе. Но настоящий хакер может обойтись и без этого. Некто Йоким Эриксон в очередной раз доказал, что совершенных систем защиты не бывает, и что даже на тот свет информацию с собой унести нельзя. Всего за час он разгадал пароль, открыл доступ к данным и получил свое законное вознаграждение.

Google VS AlltheWeb



До недавнего времени лучшей базой индексации страниц считалась система **Google**. Если вам нужна какая-то картинка, вы идете на "Гугл" и задаете поиск по слову. База системы столь велика, что редко найдется термин, на который в архиве нет соответствующего арта.

Но за последние полгода в лидеры по числу сайтов в базе данных выбилась норвежская компания **AlltheWeb**. По информации самих AW, в их базе насчитывается 2.75 миллиарда страниц. Вдумайтесь в эту цифру. База же Google состоит всего из 2.07 миллиардов http-адресов. Так что, прежде чем искать информацию на старом добром "Гагле", подумайте, не стоит ли отдать предпочтение AlltheWeb.

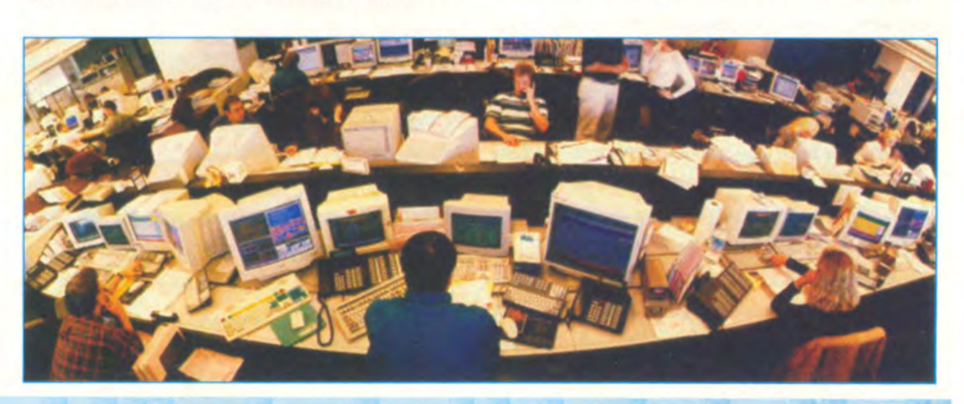
По словам **Джона Лервика** — главы компании, которой принадлежит AW, — в задачи разработчиков входит создание самой лучшей поисковой системы в Интернете. Они надеются, что Google тут же среагирует на столь быстрый скачок вперед AW, и дальнейшее развитие поисковиков будет проходить в рамках здоровой конкуренции.

Дэвид Крейн, руководитель Google, сделал ответное заявление, в котором обратил внимание пользователей, что главное — не количество страниц в базе, а качество поиска. Да, тяжело расставаться с пальмой первенства. Но упомянутая тов. Лервиком здоровая конкуренция действительно необходима.

Пентагон сдерживает натиск хакеров

Если посмотреть, сколько раз за месяц взламывается сайт Пентагона, может сложиться впечатление, что тамошние администраторы либо в бирюльки играют, либо вообще не существуют. Система взламывается регулярно, несмотря на постоянные заявления о ее неприступности и использовании в защите "новейших технологий". Но не следует забывать, что, во-первых, Пентагон всегда представлял интерес для хакеров: взломать систему — верх мастерства. А во-вторых, именно на этих атаках специалисты Пентагона в области защиты и создают новые алгоритмы блокирования информации от доступа извне. Понятно, что доступ к совсем уж засекреченным данным получить очень сложно. Но возможно!

Совсем недавно юный семнадцатилетний житель Австрии — **Маркус Хиершим** — разнес в пух и прах защиту компьютера, на котором хранилась информация о расположении американских ядерных боеголовок. Атака была столь быстрой и стремительной, а методы, которыми пользовался для взлома юный хакер, столь необычными, что в Пентагоне никто ничего не понял. Но если разбираться в талантливых атаках в ФБР еще не научились, то преследовать по горячим следам умеют давно. В тот же день в Австрию была выслала группа следователей для отлова злоумышленника и выяснения, как тот проник в святая святых министерства обороны США. ■



TanaT (tanat@yes.ru)



БРАК ПО РАСЧЕТУ

Особенности сочетания пары антивирус-почтовый клиент

Учитесь на ошибках других: обновляйте антивирусные базы чаще.

Подавляющее большинство пользователей уже определилось с выбором того или иного почтового клиента и антивируса. В каждой из данных категорий наибольшей популярностью пользуются лишь две программы. Это Outlook от Microsoft и The Bat! от RITLABS среди почтовых клиентов. И DrWeb от "Лаборатории Данилова" и "ДиалогНаука" и "Антивирус Касперского" от "Лаборатории Касперского" среди почтовых клиентов. Именно об интеграции этих программных продуктов друг с другом мы сегодня и поговорим.

Мотивы

Статистика показывает, что заражение вирусами и троянцами чаще всего происходит через электронную почту. Например, последние эпидемии Интернет-червей получили свое широкое распространение именно через электронные письма, содержащие помимо простеньких текстовых сообщений еще и прикрепленный файл, являющийся "возбудителем инфекции".

Несогласованность в работе антивирусов и почтовых клиентов часто приводит к некорректным действиям со стороны этих утилит. Основные причины тому — различные форматы почтовых баз и особенности работы с временными файлами. Например, клиент The Bat!, получая письмо, сохраняет его как временный файл, а потом заносит в почтовую базу. Этот хитрый маневр приводит в замешательство DrWeb: антивирусный монитор сразу указывает на инфицированное письмо и часть зараженных временных файлов. Именно на часть, так как The Bat! продолжает создавать файлы далее. В результате после зачистки на вашем компьютере могут остаться зараженные объекты, а вы об этом не узнаете, пока не сделаете сканирование папки, предназначенной для хранения временных файлов Windows.

Антивирусные компании стараются исправлять ошибки, подобные описанной выше. Последние дистрибутивы "Антивируса Касперского" содержат модули для защиты наиболее популярных e-mail клиентов (в их число с некоторого времени вошел и The Bat!). А разработчики DrWeb недавно объявили о создании антивирусного плагина для The Bat!.

Оба плагина требуют интеграции с почтовым клиентом. Причем для каждой почтовой программы совмещение осуществляется поразному (хотя бы из-за различий в интерфейсе) и таит в себе немало сложностей.

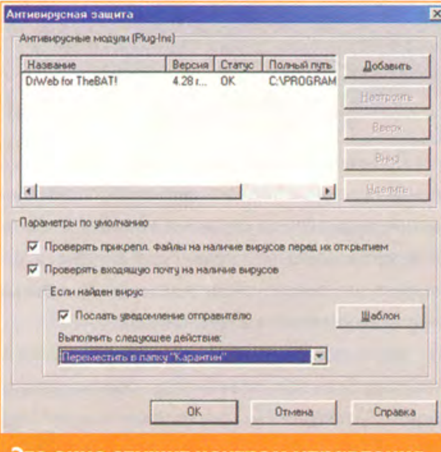
"Мышка" против вирусов

The Bat!, в отличие от MS Outlook, дружит и с DrWeb, и с "Антивирусом Касперского". Вначале разберемся, как с помощью "Мышки" приручить DrWeb. Для этого вам потребуется The Bat! версии 1.60, DrWeb версии не ниже 4.28 и антивирусный плагин DrWeb (его можно взять по адресу *www.drweb.ru/regpatch-428a.zip* — занимает около 30 кб).

Установку плагина можно условно разделить на несколько этапов.

1. В меню The Bat! щелкните на **"Свойства/Антивирусная защита"**. Перед вами откроется окно (внимание на рисунок):

2. Щелкните на кнопке **"Добавить"**, выберите **"Внешний модуль"** и укажите путь к плагину (плагин состоит из единственного файла с расширением .bav). Далее укажите путь к уже установленному DrWeb. The Bat! сам предложит несколько путей по умолчанию.



Это окно служит центром управления вашей новой антивирусной коалиции.

3. Поставьте галочки в следующих чекбоксах: **"Проверять прикрепленные файлы..."** и **"Проверять входящую почту..."**. Если у вас англоязычная версия The Bat!, то это первые два чекбокса сверху.

4. Что касается чекбокса **"Послать уведомление отправителю"**, то тут сами решайте, хотите ли вы этого самого отправителя уведомлять. Хотите — щелкайте на кнопку **"Шаблон"** и создавайте "скелет" уведомления.

5. В самом низу окна находится выпадающий список, где вам предлагается несколько вариантов действия в случае обнаружения вируса. Рекомендуем остановить свой выбор на пункте **"Переместить в папку карантин"**.

На этом можно считать интеграцию завершенной. Теперь больше не будет ошибок обработки временных файлов, а также появится возможность проверки аттачментов на вирус из контекстного меню The Bat!.

В документации, прилагаемой к плагину, отсутствует информация, касающаяся его антивирусной базы, средств обновления и условий распространения. Чтобы выяснить эти и другие вопросы, мы обратились за помощью к разработчикам антивирусных программ семейства DrWeb **Сергею Юрьевичу Попову** и **Андрею Владимировичу Башаримову**.

"Игромания" [И]: Ваша компания недавно выпустила плагин для почтового клиента The Bat!. Не является ли это дублированием функций резидентного монитора DrWeb?

Разработчики DrWeb [DrWeb]: **Отчасти функции плагина и монитора дублируются. Но для корректной работы монитора с программой The Bat! (и большинством других почтовых клиентов) обычно требуется дополнительная настройка как самих этих программ, так и монитора. Для The Bat!, в частности, это хранение вложений в отдельной папке, а не в основной почтовой базе, и исключение папки с временными файлами The Bat! из проверки монитором. Плагин же работает непосредственно с The Bat! и не имеет этих проблем.**

И: Почему именно для The Bat!, а не для MS Outlook или еще чего-нибудь?

DrWeb: **The Bat! становится все более популярным почтовым клиентом. Люди просили — мы сделали.**

И: В планы вашей компании входит выпуск таких же программ для других почтовых клиентов?

DrWeb: **Конечно, будут предложены решения и для других почтовых клиентов, работа в этом направлении уже идет.**

И: Каковы условия распространения плагина?

DrWeb: **Этот вопрос пока окончательно не решен. На сегодняшний момент плагин распространяется свободно.**

И: Нужны ли обновления "базы знаний" для плагина?

DrWeb: **Обновления нужны, но сам плагин не умеет обновлять базы. Он использует компоненты из установленного пакета DrWeb, в том числе и антивирусные базы. Для их обновления следует пользоваться штатной утилитой из пакета DrWeb.**

И: Есть ли какие-нибудь тонкости в настройке плагина для "Мышки", или все очень просто?

DrWeb: **Единственное, что нужно сделать — это указать путь к установленному DrWeb. Плагин сам пытается его найти и предлагает варианты. Так что вроде бы несложно. Есть тонкий момент — из-за особенностей взаимодействия The Bat! и антивирусных плагинов не рекомендуется пользоваться опцией "лечить". Многие вирусы являются неизлечимыми, и в этом случае The Bat! просто оставляет их в папке "входящие". Лучше всего пользоваться опцией "переместить в карантин", тогда все зараженные письма гарантированно будут помещены в специальную папку.**

И: Большое спасибо за ответы.

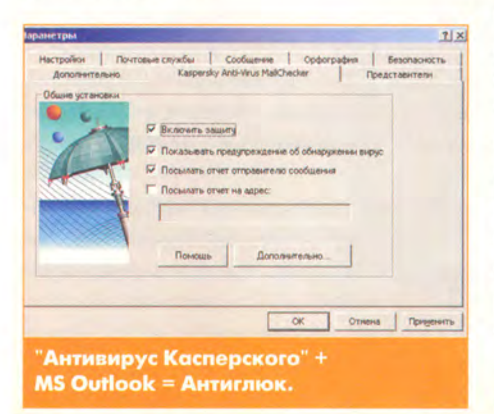
Настройка "Мышки" для работы с "Антивирусом Касперского" еще проще. Попав в окошко, изображенное на предыдущей картинке, щелкните на кнопке **"Добавить"** и выберите "Антивирус Касперского". Инсталляцию The Bat! продолжит самостоятельно. Настройка плагина осуществляется в этом же окне точно так же, как и для DrWeb.

Стоит отметить, что с установленными плагинами The Bat! грузится лишь на секунду дольше и в дальнейшем нигде не теряет скорости.

Бронированный Outlook

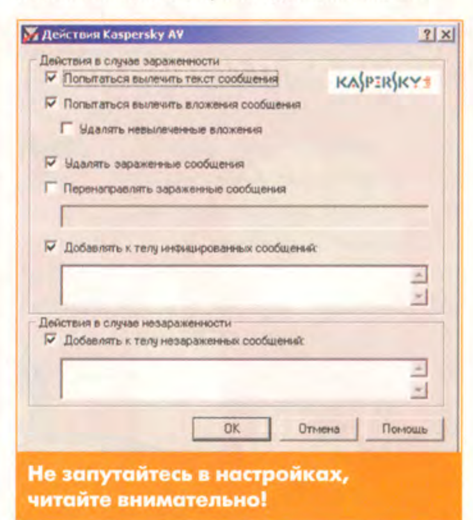
Данный почтовый клиент не отличается особой демократичностью — использовать DrWeb для защиты корреспонденции от посягательств вирусов вы не сможете. Наиболее предпочтительным вариантом становится "Антивирус Касперского", который благодаря модулю Mail Checker будет бдительно следить за входящим и исходящим трафиком писем.

Чтобы сконфигурировать Mail Checker, надо открыть программу MS Outlook и зайти в **Сервис/Параметры/Kaspersky Anti-Virus Mail Checker**. Перед вами появится окно, изображенное на картинке.



"Антивирус Касперского" + MS Outlook = Антиглюк.

Настройки в большинстве своем аналогичны рассмотренным выше. Несколько новых возможностей появилось в пункте **"Дополнительно"**.



Не запутайтесь в настройках, читайте внимательно!

Теперь вы сможете добавлять в свои исходящие письма строки такого характера: "Это письмо не содержит вирус. Проверено последней версией "Антивируса Касперского"". Текст сообщения нужно набрать самому.

Пока мы разбирались в многочисленных опциях антивирусного модуля, вопрос о его целесообразности сам собой разрешился. Действительно, зачем нужен Mail Checker, когда существует универсальный резидентный монитор? На выручку нам пришел создатель данного антивирусного пакета — **Евгений Касперский**.

"Игромания" [И]: Евгений, как ваш антивирус защищает почту? И с какими клиентами он дружит?

Евгений Касперский [Е]: **Сегодня мы даем три уровня защиты электронной почты: проверка мест хранения данных при помощи антивирусного сканера, проверка запускаемых вложенных файлов при помощи антивирусного монитора и проверка всех писем в момент их доставки или отправления при помощи встроенного фильтра. Фильтр поддерживает Outlook, Exchange Client, Outlook Express и The Bat!. Кроме того, "Антивирус Касперского" — единственный антивирус, который способен лечить базы данных Outlook Express.**

И: Не является ли такая интеграция тратой системных ресурсов, так как резидентный монитор фактически обеспечивает безопасность сам по себе?

Е: **В случае интеграции с почтовиком письмо проходит проверку на вирусы, только как оно доставляется на компьютер. Монитор же способен блокировать вирусы, только если пользователь попытается запустить зараженный вложенный файл. Например, один из последних Интернет-червей не дожидался, пока пользователь откроет инфицированный файл, а, используя дыру в Outlook, запускал себя сам. Кроме того, объединение с почтовым клиентом предоставляет расширенные возможности по лечению электронной корреспонденции.**

И: С какого времени ваш антивирус стал дружить с The Bat!?

Е: **Мы объявили об интеграции с "Мышкой" в апреле этого года.**

И: Какой дистрибутив "Антивируса Касперского" должен стоять на компьютере пользователя, чтобы интеграция с "Мышкой" прошла успешно?

Е: **Для интеграции с The Bat! на компьютере должен быть установлен "Антивирус Касперского Personal Pro" или "Антивирус Касперского Business Optimal для рабочих станций Windows".**

И: Существует ли возможность проверять почту на вирусы прямо на сервере?

Е: **Да, существуют антивирусы специально для почтовых шлюзов, например, Exchange Server, Lotus Notes или Sendmail. Но вы можете себе представить, насколько замедлится работа сети, если на этом уровне включить все "тяжелые" механизмы проверки на вирусы (например, эвристику, сканирование архивов и т.д.)? Именно для оптимизации работы сети необходимо дополнительно содержать фильтры электронной почты на рабочих местах, где как раз и использовать тяжелую артиллерию.**

И: Спасибо за подробные ответы, Евгений.

Три заповеди

Собрав все полученные знания воедино, еще раз обратим внимание на следующие важные моменты:

1. Для интеграции "Антивируса Касперского" с The Bat! необходим дистрибутив Personal Pro (версии 4.0 и выше) или Business Optimal (версии 3.5.9.0 и выше). В связи с нестандартной обработкой временных файлов интеграция "Мышки" с антивирусом является обязательной (почти вынужденной).

2. Вам придется предусмотреть все варианты и выбрать логически законченный порядок действий. Если, например, в настройках The Bat! выбрать пункт "Лечить зараженные объекты", то неизвестно, как поведет себя программа в случае неудачной попытки излечения. Полагаться же на авось не следует, так как утилита почти наверняка оставит инфицированный объект в покое. Ведь все требования, выставленные через настройки, программа удовлетворила. Старайтесь выбирать либо "Удалить зараженный объект", либо "Поместить в карантин". Это касается не только The Bat!, но и Outlook. Почтовому клиенту от Microsoft, в отличие от "Мышки", при этом надо будет указать папку для карантина (The Bat! создаст ее сам).

3. Обновляйте антивирусные базы хотя бы раз в две недели (DrWeb пытается это делать раз в день, а "Антивирус Касперского" — раз в две недели). Как бы банально это ни звучало, но именно частое обновление "Базы Знаний" является залогом успеха в борьбе с любой вирусной эпидемией.

Помните: любой антивирус со старой базой является грудой хлама, зря тратящей системные ресурсы. В момент опасности защита, построенная на такой программе, рухнет, как карточный домик. Тогда вы будете жалеть, что не последовали нашему последнему совету.

Соблюдайте эти правила, и ваш компьютер будет всегда здоровым, а ваш сон — спокойным. ■

Виртуальный Pick-Up

Теория и практика знакомства через Сеть

Алексей Макаренков
(MakarenkOFF@igromania.ru)
Иллюстрации — Alexey Mc'ArenkOFF



Пикап (от англ. Pick-Up — "клеиться", "снимать девушку") — способ знакомиться с представителями противоположного пола в общественных местах. Как верно подметили англичане — искусство клеиться.

Практика пикапа насчитывает не одну сотню лет. Еще в каменном веке какой-нибудь увалень питекантроп подмигивал прекрасной кроманьонке, когда та проходила мимо с копьем наперевес. Ахилл наверняка строил глазки прекрасной Пенфесилии, когда та крушила греков под стенами Трои. Ланселот шепнул что-то на ушко Гвиневере, и вот уже распалось братство рыцарей Круглого Стола.

Но это все в реальной жизни. Виртуальный же пикап существует всего несколько лет. Лишь пять-шесть лет назад начали активно развиваться сайты для знакомства через Сеть за рубежом. И совсем уж недавно — четыре-пять лет как — подобная практика появилась в зоне Рунета. Многие, чья жизнь тесно связана с компьютером, желают познакомиться либо в чате, либо через анкету. И если большинство чатов соответствующей направленности быстро вырождаются в нечто сомнительное с точки зрения перспектив реального знакомства, то сайты, на которых можно прочитать анкеты "прекрасных незнакомок" и "принцев на белом коне", — продолжают работать, что называется, по специальности.

У всякого, кто решил испытать себя на стезе виртуального знакомства, сразу же появляется множество вопросов. Найти ответы на них можно либо путем проб и ошибок, либо... Либо спросив совета у человека, постоянно практикующего виртуальный пикап.

Технические аспекты размещения анкеты всегда можно узнать, зайдя на сайт знакомств. Правила для разных порталов различаются, но незначительно. Но ни на одном из порталов вы не найдете дельных советов, как написать анкету так, чтобы после ее размещения на ваш ящик посыпались письма от многочисленных "единственных и неповторимых". А как самому написать письмо на анкету так, чтобы ответили, а не удалили послание сразу же по факту получения?..

За советом мы обратились к человеку, который вот уже три года постоянно знакомится через Интернет. Иногда просто для переписки, иногда для встречи в реальной жизни. Надеемся, что после прочтения интервью с Александром Макаровым ваш первый опыт виртуального знакомства окажется успешным. И вы не будете неделю ждать письма от НЕЕ, не понимая, почему же нет столь желанного ответа.

● ● ●

Вопросы от лица "**Игромании**" задавал **Алексей Макаренков**, отвечал — **Александр Макаров**.

"Игромания" [И]: *Для чего ты постоянно знакомишься через Сеть? Для чего это вообще может быть нужно?*

Александр Макаров [А]: Сегодня, когда все развитые страны погружаются в "Глобальную Паутину", для многих общение через Сеть заменило обычную переписку. Под обычной я подразумеваю, когда пишешь на бумажке, бумажку — в конвертик, на конвертике — индекс, и все это — в почтовый ящик. Хотя "обычной" уже впору называть как раз переписку через e-mail. Не удивлюсь, если лет через десять "бумажная" почта будет нужна, только чтобы доставлять посылки и ценные бандероли. Письма все будут посылать через Сеть.

Уже сформировалась своя собственная культура общения через "мыло". Раньше многие с замиранием сердца открывали свой почтовый ящик в ожидании письма от друга/подруги/любимого/любимой из другого города/страны/соседнего подъезда. Сейчас с тем же замиранием нажимают на кнопочку "Получить почту" в "Бате". Деловая переписка, общение по интересам, виртуальные романы... Теперь это часть нашей жизни. И это здорово. Ведь значительно больше народу теперь может общаться друг с другом. Раньше всегда можно было отмазаться перед совестью — конверты кончились — и не написать ответ другу из Владивостока. Теперь сложнее. Почтовый клиент-то у всех установлен, даже в поставку "Окошек" входит. Так просто не открестишься ;).

А если говорить за себя... Я в основном использую Интернет, чтобы познакомиться и назначить реальную встречу. В Сети подготавливаю плацдармы для развития дальнейших отношений, а затем приступаю, так сказать, к испытанию в боевых условиях ;). Будущих подруг — в прямом и переносном смысле этого слова — ищу на сайтах знакомств. Чаты для этого мало подходят. Там совсем другой контингент вертится. Им нужно не познакомиться в реальности, а языком почесать. Причем "чесание" обычно идет весьма однонаправленное... От глаз к пупку...

Длительные переписки, правда, тоже веду. Но только если нет возможности встретиться. Списался я, например, с девушкой, очень понравилось нам письмами друг с другом перекидываться. И тут выясняется, что леди из Минска или из Калининграда. Были такие случаи. Так что ж теперь — не общаться с человеком только потому, что нас разделяют какие-то несчастные сотни километров?!

Не подумай, что виртуальный пикап — это спорт! Спорт, конечно ;), но с благими целями. Через Интернет я нашел много классных людей. Красивых не только внешне, но и внутренне, умных и понимающих. Это отмазка, чтобы не решили, что я там — в Сети — развратом каким занимаюсь ;). Детям до шестнадцати — вход свободный. Впрочем, нет, как раз те, кому до шестнадцати, в Интернете обычно ТАКОЕ творят...

[И]: *Когда ты в первый раз "закадрил" девушку через Интернет, и как вообще появилась такая мысль? Неужели не хватало знакомых в реальной жизни?*

[А]: Мне тогда лет двадцать было. Бурлящие в крови гормоны, неуемная жажда действия.

При этом — уверенность в себе. В способности перевернуть мир с ног на голову.

Но желание — это одно, а возможность — понятно... Учеба в одном из самых "напряжных" ВУЗов столицы. Параллельное вкалывание на двух работах, увлечение компьютером, который тоже немало времени занимал. Плюс секция по скалолазанию, плюс, плюс, плюс... Достойные кандидатуры на "леди моей мечты" в близком кругу общения как-то повывелись. А возможности искать, что называется, в отрыве от производства, не было. Ходить по клубам я как тогда не любил, так и сейчас туда не хожу. Пикапить на улице — вариант, но вероятность попасть на "человека своей мечты" невелика. А времени уходит довольно много. Да и не фанат я такого рода знакомств. Уличный пикап нужно любить, чтобы постоянно им заниматься. Стесняться я не стесняюсь, но не мое — и все тут.

Тут как раз работа с постоянным доступом к Сети появилась. Взял и разместил анкету на сайте знакомств. Пришло несколько ответов. Пара фотографий в аттачах. Посмотрел я на эти фотки — не в обиду запечатленным на них будет сказано — и решил, что лучше я сам свою судьбу поищу, по сайтам знакомств побегаю... И начал бегать... Только через пару месяцев я, как ты называешь, "закадрил" — начал встречаться в реальной жизни с девушкой, с которой познакомился через Интернет.

Тогда я был еще "зелен", не знал основных правил знакомства в Сети. Сейчас на свои тогдашние послания смотрю — самому смешно делается, какой я был наивный и глупый. Надеялся, что на ТАКОЕ кто-то клюнет. На такое разве что от безысходности клюнуть можно. А я-то хотел найти самодостаточного человека. Чтобы и вместе нам было интересно, но и порознь не скучали. Меня не устраивала какая-то там "половинка", которую надо сначала полжизни разыскивать, а оставшиеся полжизни расхлебывать то, что нашел.

[И]: *Что проще: написать анкету, разместить ее на сайте знакомств и ждать, пока "твое счастье" тебя найдет, или вести поиск самостоятельно?*

[А]: Можно отговориться, сказать, что каждому свое... На самом деле, когда еще не умеешь составлять "правильные" анкеты, на которые будут писать письма нужные тебе люди или хотя бы вообще будут писать, проще искать самому. Да, перелопатишь десятки страничек, прежде чем отыщешь что-то подходящее. Угрохаешь уйму времени на "письмо счастья" (я так первое послание "в никуда любимой" называю). Но это лучше, чем день за днем проверять пустой ящик. Или читать письма от людей, с которыми тебе совсем не хочется ни встречаться, ни переписываться.

А вот когда с "правильной" анкетой все пучком, то тут можно и расслабиться. Просматривать-то пришедшую корреспонденцию значительно проще, чем рыскать по сайтам в поисках "мечты". Тут действует закон о зависимости качества похлебки от количества усилий, прикладываемых к ее приготовлению. Либо сначала работаешь над созданием качественной анкеты, а потом посасываешь "джин-тоник", развалившись в кресле у монитора... либо понемногу трудишься постоянно. Верно — на все сто.

[И]: *Интересно, ты упомянул про "правильные" анкеты. А какими правилами стоит руководствоваться, когда пишешь анкету "на себя любимого"? При этом хотелось бы, чтобы и люди писали те, с кем тебе в дальнейшем будет интересно общаться, и фотки сразу присылали...*

[А]: Как таковых правил, конечно, нет. Есть общие принципы написания "доноса" всем на себя. И есть то, о чем всегда лучше умолчать. Давай обо всем по порядку. Основной принцип — это необходимость писать всю анкету с нуля. От и до. Никакого заполнения уже готовых форм. Даже если ты туда вписываешь самые оригинальные ответы. Форма — отпугивает. Заставляет задуматься, не тупица ли ты, если сам о себе написать не можешь.

Практика показывает, что многие просто пропускают анкеты, заполненные по форме. А учитывая, что таких анкет — 99 процентов... Делайте выводы. Девушка еще может себе позволить просто дать "правильные ответы на неправильные вопросы". В качестве сыра в мышеловке положить рядом фотку Шэрон Стоун, на которую якобы сильно похожа, и на этом успокоиться. У парней такой фокус не прокатит.

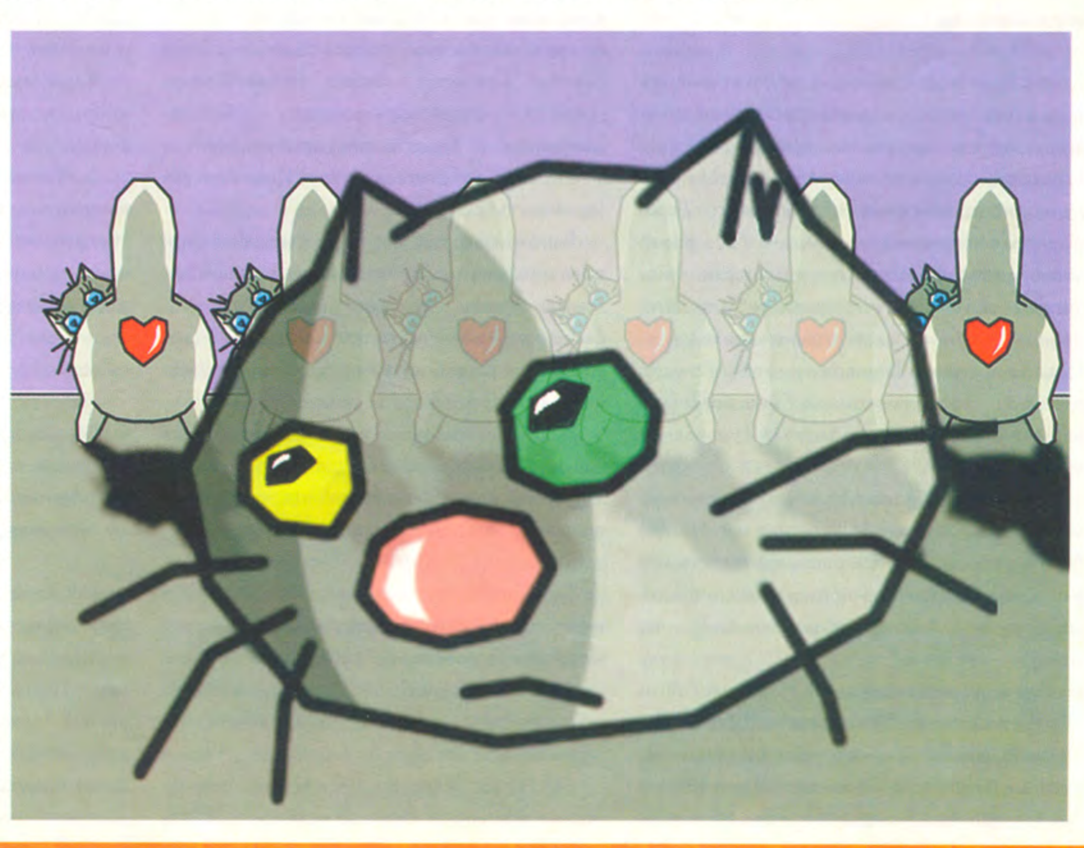
Это все верно только в том случае, если познакомиться хочется с человеком умным, приятным в общении, способным поддержать разговор... Если хочется завести "пятиминутку" с дочкой бабы Зины с рынка — про это правило можно забыть. Вот только не ходят дочки баб Зин на сайты для знакомств. Или ходят, но очень редко.

Давай предположим, что читатели "Мании" — все-таки люди умные, интеллигентные и хотят найти соответствующую пару по переписке или для реальных встреч. Тогда, прибегнув к принципу номер один, следует вспомнить про принцип номер два. Прямо как в армии.

В анкете надо стараться избегать прямого разговора о себе любимом. Но в то же время дать исчерпывающую информацию о том, кого бы хотел найти. Поэтому на надо начинать анкету со слов "Я Вася, мне 17 лет, я из Владивостока, потому что я метр с кепкой ростом"... Если хотите написать так, то не проще ли заполнить анкету и на этом остановиться?!

[И]: *Ну вряд ли кто-то захочет останавливаться на этом...*

[А]: Многие останавливаются. Я считаю, что если фантазия дает сбой или есть сомнения в собственных талантах, то лучше писать от третьего лица. Так можно избежать вредных крайностей. Не будет желания рассказать, какой ты крутой и выдающийся, — это всех раздражает, — но и поплакаться в жилетку не удастся. Сам заметишь, что куда-то не в ту степь пошел мемуары заворачивать.



Чуть не забыл. Когда пользуешься принципом номер два, нужно стремительно активировать принцип номер три. Согласно ему, нельзя удаляться от темы разговора дальше полета стрелы среднестатистического индейца. О погоде в Коктебеле и опасности сибирской язвы для здоровья цивилизации можно будет поговорить после того, как контакт будет налажен. В анкете же лучше всего осветить вопрос, что ты хочешь найти в человеке "по ту сторону почтового ящика".

Многие считают, что лучше описывать себя... Я с этим не согласен. Когда о себе пишешь, всегда для "читателя" отстраненно получается. Даже если ты тот, кого ОНА ищет, всегда есть возможность не угадать с описанием... рассказать о том, что для нее неважно. Поэтому о себе — коротко и талантливо ;). А основную часть анкеты посвящаем тому, какой должна быть ОНА. В общих чертах. Чтобы любая, хотя бы чуть-чуть близкая тебе по душевным и внешним качествам, могла узнать в твоих описаниях себя.

Я еще долго так могу такие общие советы давать. За несколько лет практики знаний много накопилось. Но основные моменты я осветил. Поэтому давай на этом остановимся. А то читатели вместо того, чтобы бежать знакомиться через Интернет, погрязнут в тонкостях графоманского искусства. Тогда вспомнят добрым словцом и меня, и тебя, пропустившего такую статью в печать. Если будет интересно, пускай письма пишут, а ты меня растрясешь на "поподробнее".

[И]: *Договорились. Поподробнее — потом, если читатели захотят. А пока вот на какой вопрос ответь. Если на пути к чистому и светлому чувству ты избрал активный путь — просмотр чужих анкет, на что стоит обращать внимание в первую очередь?*

[А]: Если не вспоминать о красоте стиля, которым, увы, не все владеют.... Забыть об отказе от заранее заготовленных форм... Тогда я бы на две вещи внимание обращал. На неординарность описания себя любимого. Даже если анкета кривовато написана... Все равно человек способен мыслить нестандартно, значит, ум — живой, значит, общаться будет интересно. Особенно если дальнейшая цель — только переписка. Еще важно, чтобы в анкете акцента на своей персоне не было. Когда эгоизм так и прет, то переписываться с человеком неинтересно.

Вот скажи, тебе приятно с кем-нибудь разговаривать только о нем?! Вот и мне нет. И мало кому интересно. Что при реальной встрече, что в письмах. Одно дело — нормальная самооценка, и другое — "все — мое, все внимание — на меня, я — пуп Земли".

Еще один маленький совет. На многих сайтах знакомств есть такой пунктик — "Девиз" или "Лозунг". Можно написать пару предложений, которые будут "гордо" красоваться под фоткой. Так вот, практика показывает, что наиболее интересные анкеты скрываются за фотками, под которыми нет никаких лозунгов...

И всегда смотрите на фотографию. Писать человеку, внешне вам не симпатичному, точно не стоит. Но и не забывайте, что в жизни человек может выглядеть совсем не так, как на карточке. Опять же, особенность субъективной оценки фото со своим изображением. Вполне симпатичные люди иногда прикрепляют к анкетам ТАКОЙ визуальный ряд...

[И]: *Хорошо. Вот анкета той самой единственной — как ты, наивный, в данный момент полагаешь — найдена. Что делать? Каким должно быть первое послание в неизвестность, чтобы оттуда пришел ответ? Как написать так, чтобы письмо не просмотрели беглым взглядом и не нажали на Delete?*

[А]: Писать первое письмо по анкете всегда нужно кратко. Основная ошибка — желание "влепить" в первое послание всю информацию о себе. Блеснуть, так сказать. Блестеть ведь и голым задом можно. Я, когда начинал, тоже сверкал. Потом отучился.

Письмо должно быть кратким, не содержащим лишней информации об авторе. Нечего с ходу лезть на рожон и переводить разговор на себя. Поговори о НЕЙ. Спроси ее, не увлекается ли она тем-то и тем-то. Автоматически получится, что ты и о себе рассказываешь. Зачем спрашивать, если сам не увлекаешься?! Важно не переборщить. Идеальный вариант — коротенькое послание. Такое, чтобы зацепило. Чтобы она (он) заинтересовалась. Сама начала задавать вопросы. Ну а как только пойдут вопросы, тут уж не зевай, отвечай интересно, спрашивай.

Главное, никогда не забывать, что больше всего люди — и в особенности девушки — любят говорить о себе. Но в прикрытой форме. Вот и действуй. Прочитал в анкете, что ей Финчер нравится — задай пару вопросов о "Бойцовском клубе". Ей будет приятно ответить, а у тебя в копилке — ее приятная эмоция. И связана эта "приятность" с тобой...

Впрочем, это уже разглагольствования о теории общения пошли. Книжки умные почитайте, там все описано. Что в реальном разговоре собеседнику интересно, о том и в письме с удовольствием прочитает. Опять же, пишите в "Манию", в следующей статье расскажу.

А пока для примера давай зайдем на mheart, ты найдешь анкету тебе симпатичную, а я напишу то самое "письмо счастья" так, чтобы ответ пришел. Проведем полевое испытание ;).

[И]: *Давай! (За десять минут я нашел понравившуюся мне анкету — заполненную по форме, но очень оригинально, фотография — очень симпатичной девушки лет двадцати, e-mail — прилагается).*

[А]: Ну вот — смотри. Леди явно с романтическим уклоном ;). Видишь, сколько по тексту упоминаний о красивых местах, где она хочет побывать. Море любит не Черное, а Белое, цветы — не розы, а полевые. В литературе предпочитает Саган, а в кино — мелодрамы и комедии. Несколько оригинальных стилистических оборотиков у нее по тексту есть. Со словами любит поиграть, хотя и не очень умело это делает. Мы тоже — не спецы, так что споемся ;).

Вот, в самом начале — зацепка, мисс себя с воробушком ассоциирует. На этом наше "письмо счастья" и построим. Еще один интересный момент — в графе "Хочу найти" она указала, что вредные привычки у прЫнца не исключаются. За это тоже зацепимся. Вот только никак не понять, любит ли сударыня прогулки под открытым небом, как я, или предпочитает по клубам шастать. Заодно и выясним — помнишь, что я про вопросы о личности говорил?

[И]: *(Саша открывает The Bat! и в течение трех-четырех минут "клавишует" письмо). Ну и что у тебя получилось?*

[А]: Во-первых, искренне извиняюсь перед получательницей за то, что ей пришлось побыть подопытным кроликом. Если переписка продолжится, я ей все объясню. А во-вторых, смотри, что вышло.

"Мурлык, нежный воробушек, от пушистого и четыре мясяца как не мартовского кота с изобилием вредных и полным отсутствием полезных привычек. Если юный птах не боится стремительных полетов над вечерней столицей и не опасается стоптать нежные лапки в чаяниях вписаться в виражи таганских переулков, то вот ему — воробушку — моя пушистая лапка.

Впрочем, если трепыханию крылышками под открытым небом юная пернатость предпочитает заточение в недрах клубов/бильярдов, то наша пушистость попала не по адресу...

Выдергиваю перышко из хвоста на память.

Ваш на протяжении прочтения всего письма, Сашка."

Вот и все. Ничего сверх, как видишь, нет, никаких изысков. Очень простенькое послание. На другую анкету написал бы совершенно иначе. Но тут должно сработать такое. Давай подождем до завтра, посмотрим, придет ли ответ. А пока "дави на кнопку, Малыш", задавай вопросы дальше ;).

[И]: *Договорились, давлю! Стоит ли посылать фотографию с первым посланием ЕЙ? Или лучше повременить со столь быстрым выставлением себя на виртуальный подиум?*

[А]: Хе-хе, как тебе сказать. Если в анкете сказано, что на "письма без фото не отвечу", то либо леди не так умна, как хотелось бы, либо ответит и на письма без фото. Если письма эти написаны "правильно". Я в первом письме фото никогда не посылаю. Не понравится ей, чего доброго, ракурс, с которого я изображен, а других представлений обо мне у нее пока нет. Луч-



ше сначала добиться взаимопонимания, того, что принято называть виртуальной дружбой, а уж потом слать фото. Визуальный ряд логично дополнит представление о тебе. А присланным в первом же письме фото дополнять еще нечего. Будут встречать, как снято ;). Я встречал людей, которые на фото выглядят совсем не похоже на себя в жизни. Плюс вспомни, что я говорил о субъективной оценке фотографий...

[И]: *Хорошо. Какую фотографию лучше разместить в анкете, а какую лучше посылать по почте потенциальной леди своей мечты?*

[А]: Наконец-то вопрос, на который можно ответить кратко ;). Спасибо! В анкете лучше разместить нестандартную фотку. Такую, чтобы "цепляла", но чтобы самого тебя на ней не было целиком видно. Особенно лица. Оставь место для фантазии. У каждого человека свое представление об идеале. Вот только не факт, что мы хотели бы встретить этот идеал в жизни. Но виртуальных "партнеров" мы пытаемся мерить именно мерками этого самого внутреннего идеала. Вместо того, чтобы пытаться подогнать идеал под конкретного человека. Ведь именно так приходится поступать в реальной жизни. Так что — закрыли пол-лица шляпой/кепкой/фатой/чадрой, взяли в руки гранатомет для оригинальности и бегом к фотографу, если цифровика нет...

Что касается почты, то если виртуальные отношения уже состоялись, можно и обычную фотку-портрет выслать. Типа, чего уж теперь ;).

[И]: *Часто бывает ситуация: переписываешься с кем-нибудь. И она/он тебе нравится. Десять писем... двадцать. А потом переписка сама на нет сходит. Как этого избежать?*

[А]: Да просто голову на плечах иметь. Если переписка изначально была рассчитана на то, чтобы потом с человеком встретиться в реале, так и надо встречаться. А не тянуть кота за причинное место. Я никогда больше пяти писем не пишу, если настроен встретиться.

Другое дело, если все ради переписки и затевалось. Тогда разнообразьте темы, находите новые предметы обсуждений, начните, наконец, пересказывать друг другу пережитое за день. Если не помогает, то забейте и найдите себе кого-нибудь, с кем переписка не загнется так быстро. И не привязывайтесь к "партнеру по переписке". Помните, что в жизни это может оказаться маленький сморщенный гад.

[И]: *Раз уж ты сам заговорил о "гадах по переписке", вот тебе вопрос. Часто ли под маской "юных прекрасных созданий" или "прекрасных принцев на белом слоне" скрываются подростки-извращенцы? В твоей практике были подобные случаи?*

[А]: Сам никогда не встречал. Или наше с ними — "гадами" — общение заканчивалось на стадии двух-трех писем. И я не узнал об их истинной сущности ;). Все, с кем встречался в реале, оказывались именно теми, за кого себя выдавали — милыми, приятными в общении девушками.

Правда, сам я однажды, случайно наткнувшись на сайте знакомств на анкету своего приятеля... Даже не знал, что он ее туда подвесил. Ну и не удержался... Написал ему "достойный" ответ от лица прекрасной незнакомки. Фотку из первой попавшейся женской анкеты взял. Неделю мы переписывались, потом он меня на свиданку пригласил. Ну, я что?! Я пошел... Когда приятель просек, что я не случайно у того же фонтана оказался, он минут пять меня вокруг этого фонтана гонял... веником из роз, которые мне же и принес. Мстил. Но ничего, обошлось, по-прежнему в хороших отношениях. Жду вот, когда он меня таким же образом подкузьмит ;).

[И]: *Поднимая тему реальной встречи после напряженной переписки. Допустим, виртуальная преграда, разделяющая вас, сломлена, и ОНА согласна на первое свидание. И как же тут поступить, как не ударить в грязь лицом?*

[А]: Леш, давай сразу эту тему и опустим, не подняв. Проблема реального общения — это совсем другой разговор. На мой взгляд, он выходит за рамки компьютерного журнала, и уж точно за рамки этой статьи. Книг по теории реального общения написано немало. Так что к ним всех интересующихся вопросом и отошлем. Я ведь скорее любитель и практик, чем специалист и теоретик.

Своя голова на плечах должна быть. Не выглядеть идиотом на первом свидании может себе позволить любой. Парень или девушка — неважно. Ребятам, возможно, поможет знание, что дамы при первой встрече обычно комплексуют не меньше вашего. А юные леди пускай внутренне укрепятся пониманием, что парней много. Что кроме "этого рыжего балбеса с тупым взглядом, за которого все письма писал старший брат" есть еще немало молодых людей, у которых нет старших братьев ;).

[И]: *Спасибо тебе за интересные ответы. Надеюсь, что этот разговор о виртуальном общении у нас с тобой не последний.*

[А]: Спасибо за интересные вопросы. "Ты эта, заходи, если что" (с)...

• • •

Питекантропы глазки кроманьонкам строили, Ахилл Пенфесилии подмигивал, Ланселот — и тот Гвиневеру совращал прямо на виду у Артура и Пендрагона. А мы чем хуже?! Самое время заточить виртуальные перья, найти на сайте знакомств ту самую неповторимую и написать свое первое "письмо счастья". С нынешними знаниями должно получиться. А если не получится, то — как сказал мне уже после интервью Саша Макаров: "Главное — научиться не расстраиваться, когда знакомство не клеится. Это у всех бывает. И у пикапщиков в реальной жизни, и у пикапщиков виртуальных. Особенно поначалу. Главное — ко всему относиться философски и с оптимизмом. Упало яблоко на голову — умнее буду. Поскользнулся на банановой шкурке — вестибулярный аппарат потренировал. Кошка черная дорогу перебежала — ай, какое милое животное! В интервью я про это не сказал, потому что поначалу все равно расстраиваются. А потом сами соображают, что делать этого не нужно".

Так что не вздумайте расстраиваться — пишите. Тренируйтесь. И удача вам обязательно улыбнется.

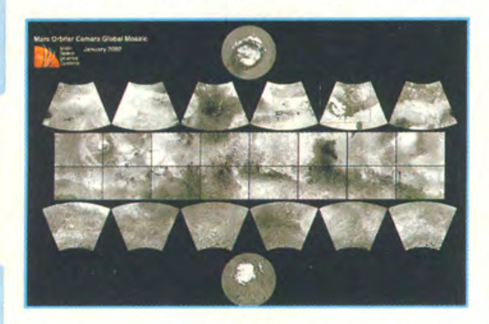
P.S. Если статья вам понравилась, то пишите отзывы на *MakarenkOFF@igromania.ru*. Наберется достаточно отзывов — в ближайших номерах "Мании" мы возобновим разговор о теории и практике виртуальных знакомств. ■

Константин Михайлов (mrkirov@mail.ru)

Интересное в сети

www.msss.com

Хорошая новость для тех, кто мечтает встретиться с марсианами или хотя бы посмотреть на место их обитания воочию. Вам не придется платить 20 миллионов долларов (как это сделал **Деннис Тито**), чтобы увидеть Марс. Понадобится только ввести в окне вашего браузера адрес странички, на которой выложена самая подробная карта красной планеты, сделанная на основе последних снимков космической станции **Mars Global Surveyor** (MGS). На сайте находятся три карты. Первая — общая, разделенная на 30 фрагментов, вторая — разрешением в шесть километров на пиксель, третья — разрешением в



один километр на пиксель. Две последние посмотреть целиком невозможно — только по фрагментам. Разработчики обещают, что в течение этого года коллекция сайта пополнится новыми фотографиями поверхности Марса.

http://web.archive.org

Открылась первая "Ленинка" Интернета. Крупнейший в мире архив, вместивший в себя около десятка миллиардов (!) веб-страниц. Вы просто вводите адрес, который вас интересует, и архив предоставит все, что имеет. Проект получился не без изъянов: некоторые сервера (особенно русскоязычные) сохранены не полностью либо с ошибками, но в целом уровень предоставления информации довольно высок и заслуживает всяческих похвал. Конечно, многим может показаться, что этот проект не имеет особого смысла и с точки зрения исторической ценности близок к экспонированию коллекции пивных пробок. Однако этот взгляд на мир, вне всяких сомнений, в высшей степени ошибочен. Просто представьте себе, с каким наслаждением начинающий дизайнер сможет в ответ на критическое замечание ткнуть Теме Лебедеву в его собственную работу, сделанную давным-давно, на заре Рунета...

www.computer-museum.ru

Для тех, кому не безразличны компьютеры как явление, столь прочно въевшееся в нашу жизнь, что даже и не вспомнить время, когда их вовсе не было, хочу предложить сайт **"Музей компьютеров"**. Очень приятный ресурс. Можно увидеть фотографии старых компьютеров, почитать об их истории, технических данных. Только не смейтесь над убогостью представленных там аппаратов. Уверяю вас, что машины, на которых мы сейчас играем в самые продвинутые игры и считаем верхом совершенства, буквально через пять-десять лет будут выглядеть ненамного лучше и уйдут на заслуженную пенсию. А их фотографии будут красоваться на этом сайте.



http://moonshine.boom.ru



Ресурс носит название **"Все о самогоне"**. Несмотря на свое комичное название, сам сайт сделан весьма прилично. Здесь можно найти историю самогона, также узнать рецепты приготовления этого напитка и технологию производства. И, конечно же, целый раздел сайта посвящен оборудованию для самогоноварения. Не удивлюсь, что его посещал сам Остап И. Бендер перед своей исторической встречей с американскими туристами. Заглянув на этот сайт, вы начнете гордиться своей родиной, которая, кроме ракет, умеет делать еще что-то стоящее — самогон, традиционный русский крепкий напиток... Оригинальность и разнообразие рецептов, широкий диапазон вкусовых качеств готового самогона выгодно отличает его от зарубежных "собратьев": шотландского и американского виски, английского бренди, грузинской чачи и японского сакэ.

http://dds.spb.ru/magic/princ

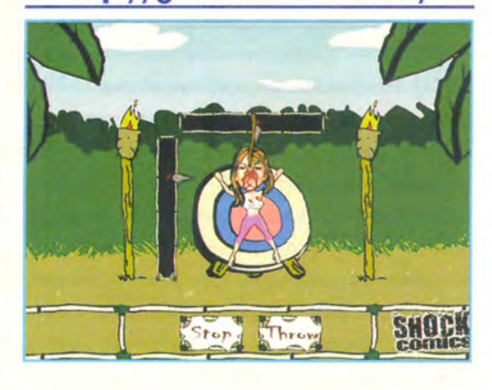
На этом сайте можно посмотреть замечательную сказку про маленького принца **Антуана де Сент-Экзюпери**, сделанную на флеше. Хорошая идея и хорошее исполнение. По мнению отдельных представителей эстетствующей братии, гораздо лучше **"Масяни"**.

www.chat.ru/~mygadget и www.toon.eu.org



Знаете ли вы, что в Российском Интернете существует сообщество CDRR? То есть люди, которые объединились по интересу к мультсериалу **Chip and Dale Rescue Rangers**... Да-да, именно те самые Чип и Дейл. Но главное не в этом, а в том, что все эти люди считают маленькую мышку по имени Gadget (Гаечка) самым прекрасным существом во вселенной. На сайте можно найти как скриншоты из мультфильмов, так и рисунки, сделанные фанатами. Кроме того, можете пройти тест на геджетизм. И, конечно, ознакомиться с подробнейшей биографией Гайки.

http://gameflash.narod.ru/



Стольких игр на флеше я не видел давно. Тут и гонки, и бильярд, и русская рулетка. Каждая игрушка снабжена описанием на русском и скриншотом. Все игры достаточно компактные. Особенно рекомендую поиграть в **"Бритни Спирс"**. Хорошо успокаивает, знаете ли.

http://termin.narod.ru

Вам наверняка приходилось, путешествуя по Интернету, видеть надписи типа "403 Forbidden/Access Denied" и в другие том же духе. Не пугайтесь сразу и не начинайте форматировать свой винчестер. Это не ваш браузер сбесился, а всего-навсего произошла ошибка доступа. Да, ошибки в Интернете происходят достаточно часто и могут расстроить любого. Чаще всего это связано с серверами, к которым вы пробуете обращаться, а не с вашим компьютером.

На данном сайте приводится список сообщений Интернета и их значения. Правда, как показывает опыт, в большинстве случаев единственная вещь, которую вы можете сделать, — это попытаться связаться с сервером еще раз. Кроме того, проект содержит толковый словарь терминов по вычислительной технике и сети Интернет, который составлен по официальным документам (RFC) и информации поисковых машин. Здесь дается объяснение терминов программного и аппаратного обеспечения компьютеров и терминов компьютерных сетей. Также на сайте можно посмотреть, что же все-таки обозначают всевозможные коды доменов Сети. Например, то, что домен "ru" принадлежит России, — это мы знаем все. Но ведь есть и более экзотические названия.

http://games.wpm.ru/elgames/games/nu_pogodi.html



Наверное, многие помнят советскую игрушку "Ну, погоди!", которая стала своеобразным совковым хитом. Где еще волк с корзиной носится и ловит яйца, которые стремятся упасть на пол и разбиться. Теперь народные умельцы воплотили эту игру на флеше. Советую посетить ссылочку — и полчаса удовольствия обеспечены.

http://rusfaq.ru

У вас есть вопросы по программированию или железу? А может, у вашей ненаглядной Windows очередные глюки, и вы не знаете, как их исправить? Или есть юридический вопрос? На сайте расположилась система экспертной помощи. Просто задаете свой вопрос, а на него ответят эксперты. Я стал постоянным посетителем сайта. И вам рекомендую.

http://achtungpanzer.bos.ru



Этот сайт посвящен теме создания, развития и боевого использования германских танков и бронемашин. Сайт также затрагивает бронетехнику союзников Германии, а также трофейные машины, поставленные на службу Панцеваффе. Здесь находятся полнейшие описания различных видов танков. Но и этим содержание сайта не исчерпывается. Есть даже описания танковых симуляторов, соответствующие обои для рабочего стола, скринсейверы и даже песни немецких танкистов в формате mp3. А про библиотеку фотографий можно рассказывать очень и очень долго. Поэтому просто ограничусь словами, что она богатейшая. В общем, очень грамотно и добротно сделанный сайт. Обновления происходят минимум раз в неделю, при этом существует возможность проголосовать за размещение того или иного материала, есть неплохой форум и даже чат.

http://armor.kiev.ua

Материалы по бронетехнике. Здесь можно найти описания танков и времен первой мировой войны, и наших дней. На сайте множество интересных статей и книг. Есть инструкция по борьбе с немецкими танками и памятка по правильной эвакуации из машин, написанная в годы войны. Исключительно интересный ресурс. Имеются ссылки на другие военно-исторические ресурсы.

http://marry.gent.ru

"Давайте их поженим" — так называется новый ресурс в Сети. Система очень простая. На сайте вам предлагается составить пару из двух кандидатов, представленных на сайте, или предложить своих. Полученная пара объявляется мужем и женой. Самые популярные пары попадают на первую страничку и красуются там, пока не появится более популярная супружеская чета. Кандидатом, в принципе, может быть любой — политик, артист, спортсмен, животное, герой кинофильма и даже ваш заклятый сосед Вася. Вот, например, Децла женили на пришельце Альфе. А Гарри Поттера — на Гермионе Грейнджер.

www.dedmoroz.ru



Приглашаю зайти в виртуальную резиденцию Деда Мороза и его внучки. Там вы можете почитать кучу новогодних рецептов. Посмеяться над интересными новогодними историями. А также запастись новогодним софтом. Заглянув в почту Деда Мороза, вы сможете сбросить ему письмо на мейл (вот такие нынче современные деды пошли) и получить от него ответ, так что дерзайте!

www.neverwinter.ru



Ресурс посвящен только что вышедшей игре **Neverwinter Nights**. Здесь можно почитать превьюшки, посмотреть скриншоты и ролики, дабы лишний раз убедиться в хитовости игры, изучить мир игры и, конечно, ознакомиться с самыми последними новостями от **BioWare** по поводу NWN. Есть весьма неплохой форум. На сайте также присутствует полнейшее описание 3-й редакции системы **AD&D**.

www.aerie.ru

Сайт команды **AERIE**, занимающейся тотальным изменением игры **Baldur's Gate II: Shadows of Amn** и аддона **Throne of Bhaal**. С сайта можно скачать множество модов для игры. Одни вносят некоторые изменения в баланс игры, другие содержат в себе еще и квесты. А если представленные моды чем-то не устраивают, то, пожалуйста, делайте свой. С этого ресурса можете скачать множество инструментов для изменения игры.

www.uff.ru

Специально для любителей компьютерных игр хочу предложить довольно неплохо выполненный российский ресурс о серии игр **Final Fantasy**. Здесь можно найти практически любую информацию об этих играх. Свежие статьи, новости, обзоры, огромную галерею картинок для рабочего стола, форум фанатов и многое другое. Кое-что есть и по японскому аниме.

www.nashalife.ru



И напоследок специально для геймеров хочу предложить страничку, целиком и полностью посвященную всем хорошо известной игре **Half-life**. Здесь вы найдете: новости из мира игры, обзоры модов, как сетевых, так и мультиплеерных, ботов, карты, полезные программы и много чего еще. ■

Стандартные коды

ESPN Primetime 2002

Can't touch this — отменная футбольная карьера.
Superman — длинные прыжки-подкаты.
Aloha — открывает стадион Pro-Bowl и команды AFC, NFC, Pro-Bowl в комплекте.
Howdy — открывает тренировочный стадион Reliant.
Shake it up — гидрометеорологические условия на закрытых стадионах.
Scorebox — дает возможность вручную изменять счет.

Grand Theft Auto 3

Представленные ниже коды необходимо вводить во время игры.
Ifiwerearichman — дать 250000 убитых енотов.
Gesundheit — дать 100 тонн здоровья.
Turtoise — 100 пудов брони.
Gunsgunsguns — все пушки и патроны к ним.
Morepoliceplease — разыскивать вас будут упорнее.



Nopoliceplease — то же самое, только с точностью до наоборот.
Ilikedressingup — теперь вы становитесь мирным пешеходом.
Giveusatank — ставит танк в случайное место на карте.
Itsallgoingmaaad — пешеходы будут бить все и вся.
Nobodylikesme — а теперь только вас!
Weaponsforall — все пешеходы становятся вооруженными.
Anicesetofwheels — после ввода у всех машин исчезнет корпус.
Peasoup — туманная погода.
Ilikescotland — смена погоды.
Ilovescotland — аналогично.

Hitman 2 Beta

Бета-версия продолжения хитовой игры распространилась по Сети очень быстро. Кто успел, тот скачал. Понятно, что бета никак не заменит настоящую игру. Код не отлажен, тормозит — постоянно. Но то, что нас ждем очередной хит — понятно. Коды тоже появились. Берите и пробуйте. Если ко времени выхода журнала игра будет уже в полной версии, вы не застрахованы от удачного использования данных кодов и там.

Коды вводятся двумя способами: или прописываются в файле hitman2.ini, лежащем в корневой директории игры, или — непосредственно в консоли. Первый путь интересен тем, что не надо будет отрываться от уровня для очередного открытия консоли и повторения команд.

God 1 — активирует режим неубиваемости, соответственно, с параметром "0" этот режим будет выключен.
Giveall — ну тут все понятно, стандартно как бутылка.
Infammo — увеличивает до максимума боезапас любого оружия.
Invisible 1 — невидимость.

Spiderman: The Movie

Коды следует прописывать в подменю Cheats меню Specials. Чтобы отключить действие какого-либо кода, его следует набрать еще раз.
Arachnid — основной код, после его ввода открывается доступ ко всем остальным.
Organicwebbing — бесконечная паутина.
Underthemask — вид от первого лица.
Captainstacey — игра за пилота вертолета.
Girlnextdoor — игра за Мэри Джейн.
Herman Schulz — игра за Shocker'a
Realhero — игра за полицейского.
Serum — игра за ученого.
Imiarmas — выбор уровня.
Romitas — возможность перескочить через уровень: поставьте игру на паузу и выберите пункт Skip level.
Headexplody — дополнительные бонусные уровни в секции training.
Spiderbyte — делает вас очень маленьким.
Goestoyourhead — а теперь делает вашу голову очень большой.
Joelspeanuts — большие головы у врагов.
Dodgethis — атаки в стиле "Матрицы".



The Sum of All Fears

Total conversion of Ghost Recon. От папы GR игра унаследовала все семейные черты. А вот результатом мутации стали многочисленные глюки. Коды, как можно догадаться, тоже достались по наследству. Если у кого нет старых номеров "Мании", напомню.
Autowin — выиграть миссию.
Autolose — проиграть миссию.
Unlockheros — открыть персонажей-героев.
Superman — неуязвимость для себя.
Teamsuperman — неуязвимость для всей команды.
Shadow — невидимость для себя.
Teamshadow — невидимость для всей команды.
Run — увеличить скорость.
Refill — обновить инвентарь.

Шестнадцатиричные коды

*Для применения шестнадцатиричных кодов необходима программа **Magic Trainer Creator**. Вы найдете ее на нашем компакте в разделе **"Софтверный набор"**. А в другом разделе, в*

*"ИнфоБлоке", находится детальная инструкция по Magic Trainer Creator, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказано о том, как создаются **трейнеры** (часто являющиеся исполняемыми программками на базе шестнадцатиричных кодов).*

Dungeon Siege

Какая главная проблема ролевых игр? Опыт? Магия? Жизнь? Деньги! Ведь на них можно купить и первое, и второе, и третье. Вот вам адресок, по которому проживают денюжки: 02A1B08C.

Extreme Paintbrawl 4



0362956F — деньги для покупки игроков и инвентаря.

0012FB3C, 02CCAE79 — патроны вашего маркера (работает только в игре).

02CCAE8D — гранаты (общее значение для команды).

036D3B6E, 036D3B6F — очки для распределения, скилл-поинты.

Team Factor

С этой игрой придется повозиться. Дело в том, что она использует динамически обновляемую память, и поэтому адреса, данные ниже, могут не всегда срабатывать. Но выход есть. Для того чтобы вернуть "сбежавшие" значения, понадобится программа Artmoney. В ней есть функция автоматического изменения адресов. Вы находите один новый адрес, соответствующий действительному значению параметра, и в соседних, данных мной, значениях кликаете на этот самый пункт. Потерянные значения опять на своем месте. Очень удобно при работе с несколькими параметрами. Адреса для патронов к основным и дополнительным видам оружия следующие: 086DE400, 086DE40C, 0FF404B8, 086DE3C0, 086DE3D8, 0FD220C4. Данные адреса работают только в синглплеере.

Игровые ресурсы

Extreme Paintbrawl 4

<Каталог игры>\Data\Sound — все звуки игры, рассортированные по папкам.

<Каталог игры>\Data\Textures — текстуры игры, на сей раз сделанные по принципу "сортируйте сами".

<Каталог игры>\Data\Terrain — распределенные по миссиям ресурсы. В каждой папке имеется карта миссии, что очень удобно для первичного ознакомления.

В поддиректории Data расположены три очень интересных текстовых файла с названиями input_easy, input_medium, input_hard. Как можно догадаться, речь идет о файлах конфигурации режимов сложности. В них можно установить все: от начального количества денег до мастерства каждого члена команды.

Team Factor

<Каталог игры>\Data\Sound — все звуки игры. Не удивляйтесь качеству, все они монофонические.

<Каталог игры>\Data\Tex\TGA — текстуры игры.

<Каталог игры>\Data\Tex\DDS — еще один комплект текстур в менее понятном формате .dds.

<Каталог игры>\Data\intro.mpeg — вступительный мультик.

В директории Data лежат текстовые файлы вида menu_language и keys_language. Они несут в себе информацию о командах по радио, используемых в игре, и элементах главного меню.

<Каталог игры>\Bot — здесь притаились текстовые файлы команд ботов. Грубо говоря, их искусственный интеллект. В зависимости от уровня сложности и действия их будут разными: от регенерации до процента headshot'ов.

Easter Eggs

Все знают, чему посвящен данный раздел рубрики. Здесь можно увидеть различные бонусы, незаметные при первом взгляде на игру. Мы привыкли видеть то, что мы хотим: графику, интерфейс, слышать звуки и музыку, наслаждаться игровым процессом в целом. Но некоторые из вас, наверное, не знают о том, что Easter Eggs есть даже в стандартных играх, встроенных теперь во все версии Windows. Да, да, речь сегодня пойдет о недокументированных секретах "Сапера", "Косынки" и прочих любимцев офисных работников!

Косынка (Solitaire)

Начиная с Windows ME, в игре доступны следующие специальные приемы.

Все знают, что для переброски карт в дом необходимо дважды нажать на карту левой кнопкой мыши. Но некоторые из вас, уважаемые любители пасьянсов, могут не знать, что, если нажать на правую кнопку мыши, все открытые в данный момент карты автоматически перебросятся в свои дома. При игре на очки и на время данный способ позволит заработать больше, так как вы не будете тратить много драгоценных секунд, последовательно нажимая на карты.

Если вы предпочитаете играть по три карты, то комбинацией **Ctrl+Alt+Shift+левый клик** можно сдавать по одной карте. Очень удобно, если необходимая карта находится под открытой в данный момент, а перелистывать всю колоду по несколько раз не хочется.

Сапер (Minesweeper)

Если в игре одновременно зажать обе кнопки мыши, находясь в это время курсором на поле, а потом нажать Esc, таймер остановится. Теперь можете хоть за секунду разминировать поле 50x50, а потом показать результат друзьям. Они будут очень удивлены.

Солитер (Freecell)

Новый вид пасьянса, появившийся в Windows ME, бесспорно, нашел своих поклонников. Итак, если в меню выбора расклада указать число 1 или 2, то перед вами в 90% случаев окажется расклад, для сбора которого нужно всего лишь кликнуть на ближайший туз.

Еще один фокус, позволяющий быстро и без особых проблем выиграть, — это нажать во время игры Ctrl+Shift+F10.

Классика

Age Of Wonders

02F0C3CC — деньги.
02F0C670 — мана.

Avery Cardoza's Casino 2000

0089008B — деньги, как и в любом казино, — никогда не бывает много.

0089007D — имя. Для изменения имени вам надо выяснить, какой букве алфавита какое значение соответствует. Это можно сделать при помощи любого шестнадцатиричного редактора, просматривая значения по каждому из байтов различных адресов.

Chasm The Rift

835C19CE — жизнь.
835C19D5 — патроны.

Dominion

011B36CF — население вашего скромного городка.

011B36D3 — деньги.

Incoming

0054C454 — очки, заработанные на отстреле вражин.

0054C458 — количество оставшихся жизней.

0054E1D4 — боезапас "второго" оружия.

Над рубрикой "КОДекс" работали:

"Стандартные коды", "Шестнадцатиричные коды", "Игровые ресурсы", "Антиквариат", "Easter Eggs" — Александр Опальский aka MagiciaN (note1abk@mail.ru). Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru). ■

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

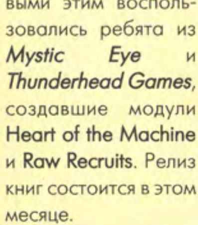
НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

d20 system

Для "космическо-фэнтезийной" вселенной **Dragonstar** от *FFG* независимые разработчики получили возможность производить собственные приключения. Первыми этим воспользовались ребята из *Mystic Eye* и *Thunderhead Games*, создавшие модули **Heart of the Machine** и **Raw Recruits**. Релиз книг состоится в этом месяце.





Oathbound: Domains of the Forge — это новый d20-совместимый сеттинг от компании *Bastion Press*. Это мир, в котором нет богов и выживает сильнейший. Семь мистических фигур надзирают за вселенной и населяют ее амбициозными душами из тысяч разных планов. Книга, насчитывающая 352 стр., появится на прилавках магазинов в начале сентября 2002. Эта же компания выпустит магическое дополнение для D&D под названием **Spells & Magic**.

Компания *Green Ronin* объявила о разработке нового продукта для серии *Master Class* — **Witch's Handbook**. В этот путеводитель в мир ведьм, знахарей и колдунов войдут подробности о традиционном волшебстве: ритуальная магия и ворожба, проклятья и их снятие, варение зелий и травоведение, множество спецумений, престиж-классов, заклинаний и зачарованных предметов. 64-страничная книга появится в продаже в октябре 2002 и будет стоить $14.95.



Издатель *Mongoose Publishing* работает не только на поприще фэнтези, но и над миром будущего **2000AD RPG**. В рамках последнего выпущен сеттинг **Judge Dredd RPG** по мотивам известного фильма о судопроизводстве в будущем.

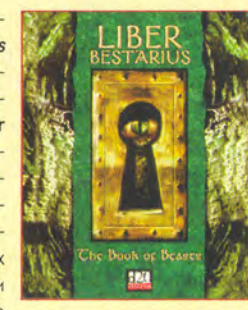
Увидело свет очередное дополнение к D&D — "Волшебники побережья" выпустили **Book of Challenges**, сборник всевозможных ловушек, случайных встреч и мини-подземелий. Эта книга — настоящий кладезь совершенно новых материалов, позволяющих ведущим повысить уровень адреналина в крови игроков. 128 стр. руководства стоят $21.95.



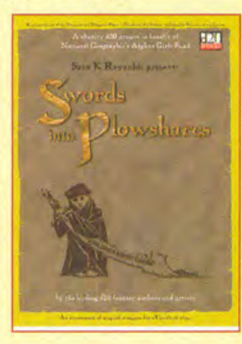
Alderac выпустила очередное расширение для ориентального мира **Rokugan**. На сей раз это дополнение, детально раскрывающее подробности жизни теневых воинов — ниндзя. В **Way of the Ninja** мы найдем исторические ссылки, игровые правила, информацию о подготовке ночных воинов, описания приспособлений для бесшумного и эффективного устранения противника. Мастера магии *Shinobi*, новые классы и навыки ждут нас на страницах этой книги.

Знаменитая по системе **GURPS** фантастическая вселенная **Traveller** получит продолжение в виде d20-дополнений. Проект именуется **T20** и поддерживается компанией *QuikLink*.

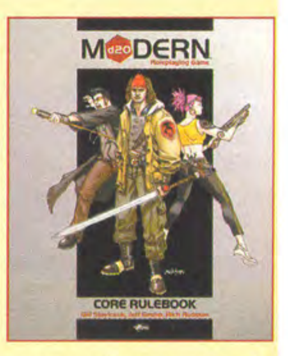
Известная компания *Eden Studios* объявила о выпуске сборника монстров. В **Liber Bestarius** вошли описания множества новых чудищ от демонов и големов до маленьких смешных млекопитающих и игровых рас, а также новые навыки и умения. К описанию каждого монстра прилагаются завязки приключений, которые помогают легко интегрировать монстра в ваш модуль. Это великолепие разместилось на 160 стр. и продается по $27.



Одна из самых значимых фигур в D&D-мире, *Шон Рейнольдс* объявил о курируемом им проекте под названием **Swords into Plowshares**. Это будет 32-страничная книга, целиком и полностью посвященная различного рода зачарованному оружию.



Wizards of the Coast собирается издать d20-дополнение по современному миру под названием **Modern**. Книга посвящена героям сегодняшнего дня: солдатам, журналистам, преступникам и авантюристам. В руководстве будет 320 стр., его стоимость — $39.95.



Новости Magic: The Gathering

Крупнейший турнир этого месяца — долгожданный **Чемпионат Европы**. Новый Чемпион Европы *David Brucker* до этого дня был не слишком известен даже у себя в Германии. Но теперь слава и немного ($15.000) денег должны изменить этот факт. *Дмитрий Карманов*, финалист **Чемпионата России 2002**, занял 10 место, а *Юрий Коломейко*, один из самых сильных украинских игроков, который почти каждый месяц попадает в эту колонку, пришел 12-ым. Надежда германской магии и гроза протуров, *Kai Budde*, занял 22 место. Списанный многими со счетов *Jon "Jonny Magic" Finkel* все же отобрался на **Чемпионат Мира**, войдя в топ 50 игроков по **composit DCI rating**. Похоже, что этот человек исчезнет с магического горизонта разве только по собственному желанию...

Самая большая нетурнирная новость этого месяца — выход **Magic: The Gathering Online**, совместной программы *Leaping Lizard* и *Wizards of the Coast*. Продукт, несмотря на пессимистические прогнозы, пользуется популярностью: во время американского полдня на сервере находится более 1500 человек, а через 12 часов, в полдень российский, их становится вдвое меньше. Будем рассчитывать на дальнейшее увеличение количества магов. С более подробным обзором игры вы сможете ознакомиться в следующем номере журнала.

Известнейший российский MTG-сайт **Absolute Magic** сменил адрес на ***www.ccg.ru*** и стал частью портала **Rolemancer**. Теперь он будет освещать не только "Магию", но все *коллекционные карточные игры* (именно так расшифровывается аббревиатура **CCG**).

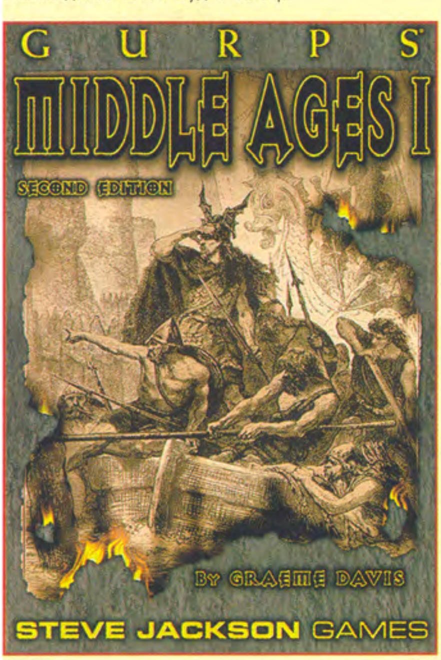
From Stone to Steel — это новый d20-совместимый продукт, посвященный не только оружию и доспехам, но и культуре и истории человечества. В книгу войдут новые навыки, умения, престиж-классы и элементы игровой механики. Она появится на прилавках магазинов только к Рождеству 2002.

GURPS

Prime Directive Core Rulebook публикуется компанией *Amarillo Design* под маркой Powered by GURPS. Она сделана как отдельная ролевая игра на основе известной механики. Основа ее сеттинга Star Fleet — вселенная будущего со звездным десантом, интригующими политиками и надоедливыми журналистами. Вскоре начнут выходить дополнения по отдельным расам космической империи и модули.



Серия Transhuman Space компании *Steve Jackson Games* пополнится очередной книгой Personnel Files. Это готовые шаблоны персонажей для сеттинга. Здесь есть герои и враги на разное количество очков, включая биодроидов, кибероболочки, обитателей Сети и даже обычных людей. В книге будет 48 стр.

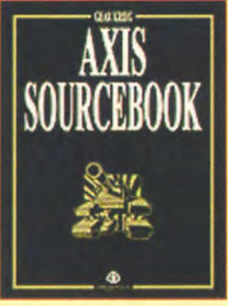


GURPS Middle Ages 1 — первая книга новой серии. Мир средневековой Англии, где рыцари сражались во славу короля и Господа, торговцы торговали, а крестьяне вкалывали за них всех. В книге расписаны средневековые сражения, оружие, броня, осадные машины, защита замков, религия и... магия. Включены планы замков, аббатств, а также общие карты средневековых Англии и Франции. Это сеттинг для тех, кто всерьез увлекается вождением по средневековью.

Deadlands: Varmints описывает массу новых монстров и представляет собой, фактически, полную конверсию старого монстрятника для вестерн-мира Deadlands. Объем двух последних книг — 128 стр., стоимость $22.95.

Другие системы

Ars Magica (прототип "Искусства Волшебства") в скором времени обогатится новым дополнением Blood and Sand, которое посвящено территории от гор Малой Азии до Нила. Это описание Герметического трибунала Ливана. В книге рассказывается о географии и истории региона, эмирах во дворцах, магах из орденов Гермеса, волшебниках-мусульманах и джиннах. Книга насчитывает 128 стр. и будет доступна в магазинах с сентября 2002.



Компания *Dream Pod 9* объявила о выпуске новой книги по своей популярной игровой вселенной Gear Krieg. Axis Sourcebook расскажет о трех нациях — Германии, Японии и Италии, объединенных Стальным пактом, создавших Ось, вокруг которой должен вращаться весь остальной мир. В руководство войдет информация об организации войск, средствах передвижения, вооружении. Прилагаются сценарии и ТТХ 50 машин.

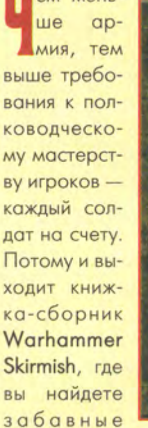


В августе в магазинах появится долгожданная ролевая игра "Властелин Колец", сделанная на основе фильма Джексона и книг Толкина. Облегченные правила игры увидели свет еще зимой, и только теперь стала доступна полная версия правил, выпускаемых компанией *Decipher*. Основное руководство называется The Lord of the Rings Core Roleplaying Book и содержит не только всю базовую механику, но и краткие описания земель Средиземья и их истории. Вместе с ним из печати появится и "экран ведущего" игры, содержащий важнейшие таблицы. Осенью и зимой этого года будут постепенно появляться и дополнения, в т.ч. модули, кампании и описания стран мира Толкина.

НОВОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

Games Workshop

Чем меньше армия, тем выше требования к полководческому мастерству игроков — каждый солдат на счету. Потому и выходит книжка-сборник Warhammer Skirmish, где вы найдете забавные сценарии для небольших отрядов.

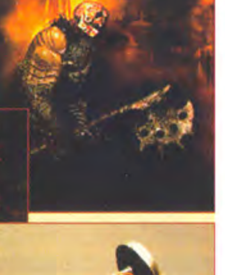


Компания *"Хобби-игры"* выпустит на русском языке линейку художественной литературы Warhammer Fantasy и Warhammer 40k, известную как *Black Library*. Первые фэнтези-романы, "Молоты Ульрика" и "Победитель троллей", появятся на прилавках книжных магазинов в начале этого месяца. В дальнейшем планируется выпускать по 1-2 книге ежемесячно.

Другие системы

У "Инквизитора" (который выпускает *Games Workshop*) появился конкурент. Это "Гибрид" — разработка *Cell Entertainment*. 60-миллиметровые фигурки бойцов собираются из конструктора (комплект голов, рук, оружия и т.д. прилагается) и выставляются друг против друга в гладиаторских боях.







Skirmish-варгейм Dark Age, который построен на мире художника Брома, — это игра, действие которой разворачивается в страшной и мрачной вселенной фэнтези и киберпанка. Миниатюры (28 мм) впечатляют и наводят на философские раздумья.



WizKids Games в конце этого месяца выпустит MechWarrior: Dark Age Starter Set, коробку, в которую войдут 8 миниатюр (1 мех, 2 боевые машины, 5 подставок пехоты; все заботливо раскрашено в Китае), 36-страничные правила, 3 кубика, гибкая линейка и одна специальная карта снаряжения. Этому продукту будет сопутствовать MechWarrior: Dark Age Booster Box в нескольких вариантах (мех, машинка и 2 подставки пехоты). Цена стартера $20, бустера — $10. Поживем — увидим, способна ли эта игра заменить BattleTech.

Новости подготовлены порталом РОЛЕМАНСЕР (www.rolemancer.ru), крупнейшим сетевым ресурсом о некомпьютерных играх. ■

Николай Пегасов
при участии Сергея Тилипмана
pegasoff@rolemancer.com



d20 system — не только "Подземелья и драконы"

Линейка продуктов, совместимых с D&D 3rd edition

Со времени выхода в "Игромании" последней статьи о Третьей редакции D&D прошло без малого 9 месяцев, а я до сих пор по "мылу" и устно получаю просьбы продолжить цикл материалов о самой популярной ролевой игре в мире. Теперь ее можно приобрести во многих городах России, вышел (и уже закрылся — см. новости) тактический варгейм на той же механике — Chainmail, в Москве прошел первый клубный deathmatch по D&D... Наконец, даже не игравшие в настольную Третью редакцию познакомились с ней по неоднозначной Pool of Radiance и долгожданной Neverwinter Nights, построенных на новой РПГ. Для написания этой статьи было немало поводов. Итак, поговорим о руководствах Третьей редакции.

В свое время неглупые менеджеры *Wizards of the Coast* были озабочены тем, чтобы продать как можно больше однотипных руководств по ролевой игре. Раз нужно реализовать максимум базовых правил, то необходимо обеспечить их поддержку массой второстепенной литературы (модулями, справочниками по отдельным классам, бестиариями и т.п.). Издавать подобные мануалы мелкими тиражами "Визарды" сочли нерентабельным делом, и так родилось эпохальное решение. Компания опубликовала *открытую* лицензию на систему d20, которая лежит в основе механики Третьей редакции D&D. Теперь кто угодно мог издавать дополнения и расширения к системе, за одним исключением: базовые правила могут публиковать только сами "Волшебники побережья". И шквал d20-совместимых продуктов тут же захлестнул хобби-магазины.

Классификация d20-продукции: варианты

Попытаемся логично разбить всю бумагоцеллюлозную массу d20 на группы, так сказать, классифицировать эту ролевую продукцию.

Классификация первая, видовая. По d20 выходят не только книги. Например, существует варгейм с миниатюрами Chainmail от "Волшебников побережья", а компания *Holistic Design*, известная знаменитой ролевой игрой Fading Suns, выпускает d20-совместимые миниатюрки и карточки с описаниями к ним под общим названием Fantasy Encounters.

Конторы с забавными именами *SkeletonKey Games* и *Thunderhead Games* занимаются производством специальных наборов для ведения приключений и журналов, в которых игрок отмечает все важные моменты приключения: Campaign Construction Cards, Adventure Tiles и d20 Player's Archive. *MicroTactix Games* печатает картонные выкройки для ландшафта, частей подземелий и пейзажей, на которых могут разворачиваться d20-битвы. Такие наборы будут интересны как ролевикам, так и игрокам в настольные тактические игры. С их помощью каждый желающий сможет склеить свои собственные пещерные комплексы, скалистые ущелья или даже город будущего!



Но нас сегодня интересуют только книгоиздатели. И мы, находясь в стесненных условиях отведенного для настоящей статьи объема, постараемся кратко рассказать вам о наиболее значимых и примечательных материалах.

Классификация вторая, меркантильная. Издатели бывают богатые и бедные. Первые выпускают шикарные книжки в твердой обложке, с цветными иллюстрациями и по 300 стр. объемом. Последние пытаются продавать фанзины на туалетной бумаге, в которых страстная любовь к ролевым играм превалирует над художественными изысками (в последнее время они предпочитают — под девизом "Высокое качество за низкую цену!" — приторговывать PDF-ами через Интернет, забывая, что типографиям тоже надо на что-то жить). Интересно, что и первые, и последние находят своего читателя. К богатым можно приписать *Alderac Entertainment Group*, *Atlas Games*, *Fantasy Flight Games*, *Sword & Sorcery Studios*, *White Wolf Publishing* и, конечно же, *Wizards of the Coast*. К бедным осторожно (чтобы не обиделись) отнесем *Green Ronin Publishing*, *Malhavoc Press*, *Mongoose Publishing*, *Necromancer Games* и еще с полсотни других издателей, пользующихся печатными мощностями и дистрибьюторскими сетями своих старших собратьев.

Классификация третья, единственно верная. Наконец, можно разделить все продукты по их внутреннему содержанию (или, если хотите, жанру). Одни описывают безбрежные просторы безумных вселенных, вторые содержат прейскуранты услуг средневековой таверны, третьи рассказывают о чудовищах мерзких и небезопасных. Этот вариант разделения книг и будем считать научно обоснованным.

Миру — мир, сеттингу — сеттинг

Почти все жанры, которые появляются под лейблом d20, были разработаны еще покойной *TSR*, придумавшей ролевые игры вообще и D&D в частности. Известными бестселлерами были книги об отдельных мирах игры, ставших культовыми: Forgotten Realms, Dark Sun, Ravenloft... Подобные произведения именуются сеттингами, т.е. "основополагающими документами". Наследие *TSR* не кануло в Лету, и знаменитые вселенные возвращаются на бумагу. Если Forgotten Realms возродили сами "Визарды", то Ravenloft, Dragonlance и Birthright отдали на откуп сторонним разработчикам.

Что радостно: "Волшебники", прежде чем передать права на тот или иной игровой мир, проводят тщательный отбор желающих и заботятся в первую очередь не о финансовой стороне вопроса, а о престиже: готический Ravenloft и героический Birthright были переданы на поруки официально признанным фанатским группам, причем по Миру Тьмы уже вовсю выходят книги.



Не всем достались TSR-миры. Доля этих издателей — эксплуатирование известных фэнтезийных брэндов: литературных, компьютерных, варгеймерских. Теперь у поклонников D&D появилась возможность отправлять своих персонажей путешествовать по книгам Р. Джордана (Wheel of Time), Г. Лавкрафта (Call of Ctulhu). Фанаты массовой онлайновой РПГ EverQuest смогут забыть о "кемпинге" и плохом пинге — благодаря *EverQuest RPG* они увидят мир Норрат



изнутри, а любители исторических варгеймов и компьютерных стратегий *Panzer General 2* и *Silent Hunter 2* смогут окунуться в псевдоисторические приключения от ***Avalanche Press***.

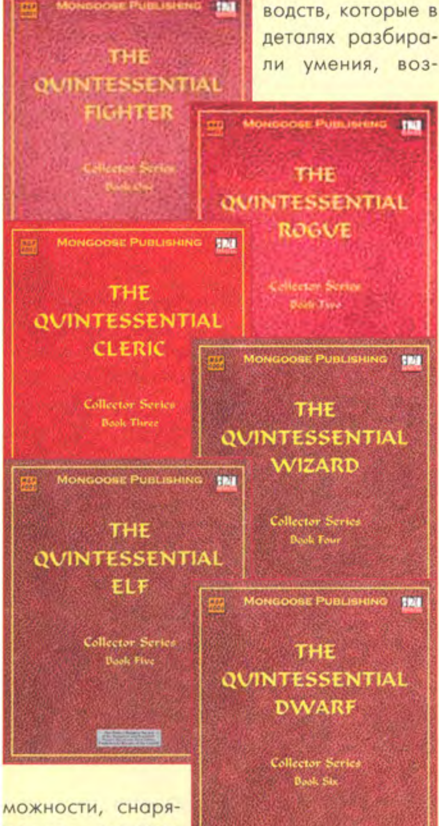
Немногие из d20-миров получили право называться *официальными* D&D-сеттингами; один из них — Kingdoms of Kalamar, самый проработанный фанатский мир AD&D. ***Alderac*** продолжает традиции ориентальной игры Legend of the Five Rings RPG



(известна и ее карточная версия) и выпускает новые книги-дополнения о ниндзя, самураях и ронинах.

Полный волшебник или полный идиот?

В D&D деление персонажей на классы — краеугольный камень механики. Есть любители, которые принципиально генерят героев определенного класса и от раза к разу играют этим классом все лучше. В незапамятные времена появилась необходимость издания *классовых* руководств, которые в деталях разбирали умения, возможности, снаряжение, условия жизни и место в обществе персонажей одного класса. Они печатались под грифами Complete Wizard, Complete Fighter и т.п. — отсюда ролевое понятие "комплитник".



Космическая опера

Компания ***QuikLink Interactive*** издает d20-совместимую конверсию популярных научно-фантастических приключений в далеком-далеком будущем — вселенной Traveller. Проект носит название T20 и включает в себя массу пособий. ***FFG*** предлагает читателю интересную комбинацию эпической сказочной ролевой игры с приключениями из космической фантастики. Имя этому продукту — Dragonstar, и представляет он собой вселенную магии и машин, науки и волшебства, где драконы управляют галактической империей и люди, эльфы и гномы борются со злом.



Наконец, к выходу "Атаки клонов" переиздана базовая книга ***Star Wars RPG***. Она значительно потолстела: многие правила были пересмотрены и дополнены, появились "героические" классы (вдобавок к "престижным"), указания для игры дроидами, полностью переработанные правила космических баталий и сражений с применением транспортных средств...



Подобные комплитники могут подробнее разбирать уже имеющиеся в базовых правилах классы, например, ***Mongoose Publishing*** активно трудится над выпуском так называемых "настоящих коллекционных" справочников по тому или иному базовому классу. Quintessential Fighter полноценно раскрывает особенности воинского класса с описанием стилей боя, битв в укреплениях и крупномасштабных сражений. Quintessential Rogue раскроет специфику класса мошенников: места укрытия ("малины"), гильдии и кодекс чести нечестных товарищей. Такие же пособия есть для клириков, волшебников, даже для эльфов и дварфов (раскрываются расовые особенности жилищ, снаряжения, магии).

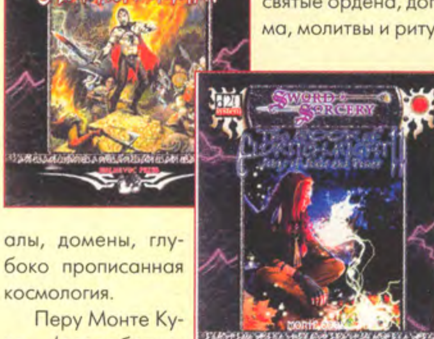
Green Ronin пустился в производство новых типов классов в цикле книг Master Class. Shaman's Handbook посвящен шаманам и Миру Духов. В пособии содержится описание шаманских традиций разных племен и новых монстров — духов и привидений. Assassin's Handbook — справочник по наемным убийцам, их профессиональному инвентарю, заклинаниям и организациям. Witch's Handbook — путеводитель в мир ведьм, знахарей и колдунов, полагающихся при совершении обрядов на природную мудрость и вековое наследие поколений. В книге раскрываются ритуальная магия и ворожба, проклятья и их снятие, варение зелий и травоведение. Подобный продукт от ***Citizen Games*** именуется Way of the Witch — это один из примеров того, как различные разработчики воплощают на бумаге одну и ту же идею.

Словарь оружия и букварь магии

Волшебство — это физика и химия фэнтези, а потому в D&D его должно быть много. Знаменитый Tome of Magic Второй редакции породил новый тип руководств, целиком посвященных заклинаниям, волшебным предметам, способностям магов и жрецов. В настоящее время подобной литературой можно заставить целый книжный шкаф. ***Green Ronin*** представляет целую серию, Arcana. В нее входят: Societies of Magic — книга, посвященная описанию шести различных эзотерических орденов, использующих нетрадиционные формы и стили магии, с детальным описанием истории, задач, иерархии, лидеров и многого другого; Secret College of Necromancy — мануал о темном волшебстве с некромантскими заклинаниями; и Book of the Righteous — энциклопедия верований, включающая 20 готовых к "употреблению" церквей с соответствующим пантеоном богов, подходящих для любого сказочного мира. О каждой из церквей рассказывается очень подробно — клерики, святые ордена, догма, молитвы и ритуалы, домены, глубоко прописанная космология.

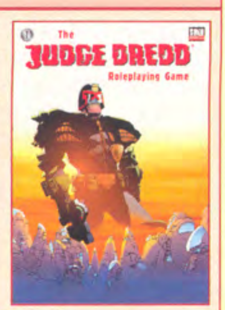


Перу Монте Кука (разработчик D&D) принадлежит



Виртуальный мир

Компания *Dark Quest Games* выпускает универсальные описания киберпанковского мира **Cyber Style**, а издатель *Living Room Games* — ролевую игру в жанре "темное будущее" **Digital Burn** на основе творчества Гибсона, Стерлинга, Стивенсона и таких культовых фильмов, как "Бегущий по лезвию бритвы" и "Робокоп". *Mongoose Publishing* работает над игровым миром будущего **2000AD RPG**. В его рамках выпускаются книги-дополнения. Первым "подсеттингом" стала ролевая игра **Judge Dredd RPG** — естественно, по мотивам известного фильма с участием С. Сталлоне. Желаете безжалостно вершить правосудие на улицах Мегасити или готовить дьявольские планы абсолютного преступления? Тогда эта игра — для вас!



ряд пособий, на страницах которых читатель найдет новые заклинания, спецумения и престижные классы, зачарованные предметы и артефакты, а также места особой магической значимости. Руководства называются **Book of Eldritch Might**; выпущено уже два таких игровых расширения.

Mongoose Publishing ведет две линейки продуктов под заголовками **Encyclopaedia Arcane** (маги) и **Encyclopaedia Divine** (клирики). В первую входят книги **Chaos Magic**, **Demonology**, **Necromancy**, **Constructs** и **Battle Magic**, а во вторую — **Fey Magic** и **Shamans**. Из названий видно, что в них освещаются различные оккультные традиции. Тем же традициям посвящено пособие **Occult Lore**, в которое входит все, что не попадает под понятие "классической" D&D-магии.

Среди других "волшебных" продуктов наиболее известными являются **Spells & Spellcraft**, **Relics & Rituals**, **Spells & Magic**; в целом они содержат похожую информацию: новые спецумения, престижные классы, заклинания, зелья, волшебные вещи, оружие...

"А почему создатели этой макулатуры обошли файтеров?" — воскликнут любители помахать мечами. Существуют и специальные руководства для работников ножа и топора, описывающие различные виды оружия и даже технологию его изготовления. Книга **Arms & Armor** содержит тонны нового оружия, классовых видов вооружения и доспехов, правила *damage reduction* в применении к тяжелобронированным персонажам. Имеется и отдельный справочник по волшебному вооружению: **Swords into Plowshares**, собравший более 70 образцов магического оружия с биографиями и полными характеристиками. Что примечательно: данный проект является благотворительным, и все деньги, вырученные от продаж книги, пойдут во благо мира. Оружие в мире вымышленном — хлеб насущный в мире реальном.

Сам себе сценарист

Без приключения, как известно, ролевая сессия не состоится. Если у вашего мастера нет собственного сценария на игру, это значит, что он или новичок, или лентяй. Для обоих типов мастеров выпускаются коммерческие сценарии, т.н. модули. Они содержат подробную разветвленную программу приключения, ТТХ персонажей и монстров, карты городов и катакомб, а также (для вкуса и запаха) иллюстрации и художественные вставки. Модули, как правило, ориентированы на персонажей определенного уровня опыта, и их события разворачиваются во вполне конкретном мире (например, в коммерческом сеттинге — см. выше). Для самых удачных произведений фанаты требуют продолжений, и так рождаются сериалы модулей, образующие кампании. Модули — самые распространенные d20-продукты, и в прайс-листах крупных магазинов может числиться до сотни их наименований.

Наиболее заметными сериями модулей могут считаться приключения в мирах **Penumbra** от *Atlas Games* и **Freeport** от *Green Ronin Publishing*. Многократно награжденные и получившие множество премий, эти приключения выдержали множество переизданий.



Издатель *Grinning Goblin Adventures* выпускает отлично оформленные приключения с приложением к каждому из них удобного рубрикатора, описания героев и их противников, а также уникальных магических вещей и созданий. Малоизвестные компании *GuildMaster Games* и *Necromancer Games* издают ностальгические приключения с оглядкой на классические модули для первой редакции D&D. Цикл модулей первой так и называется: **Nostalgia**.



Учебник зоологии от пациента психбольницы

Если в модуле героям ни разу не набили морду, не оторвали хвоста и даже никого не съели, то такой модуль не может считаться приключением. Без интересных врагов жить скучно. Враг тем интересней, чем необычней, а потому разработчики без устали сочиняют чудовищ, состоящих из туловища куропатки, башни танка КВ-1 и ротового отверстия (без него не удастся съесть приключенца). Легендарной серии **Monstrous Compendium** теперь пришли на смену как одиночные продукты, так и целые сериалы монстрятников.

Sword & Sorcery еще до выхода **Monster Manual** от *WotC* успели выпустить самый первый — и при этом весьма толстый — сборник чудовищ, совместимых с Третьей редакцией. Книга была заточена под жанр мрачного фэнтези. Вскоре вышло и ее продолжение. **Creature Collection I** и **II** заслуженно пользуются популярностью и не будут лишними ни для одного мастера игры.



Mongoose Publishing издает необъятную линейку продуктов, посвященных наиболее эффективному — и эффектному — отыгрышу конкретных рас (что полезно и мастерам, и игрокам) под единым заголовком **The Slayer's Guide**.



Учимся убивать: кентавров, гноллей, хобгоблинов, зимних волков, амазонок, троглодитов, троллей, bugbear'ов, sahuagin'ов, орков и даже драконов! *Alderac* производит похожую серию тематических бестиариев, посвященных определенному виду чудовищ. Можно выделить справочники по нежити, драконам и монстрам вообще.



Специальное дополнение Gods описывает более 30 божеств, которым поклоняются чудовища, такие как темные эльфы, хобгоблины, люди-ящерицы, минотавры, людоеды, орки, тролли. Новые священные символы, карты храмов, престижные классы, домены, молитвы и реликвии и многое другое — на страницах этого мануала.

Продвинутые ролевики понимают, что хороший противник не обязательно о трех головах. Поэтому многие издатели пытаются собрать под одной обложкой худших злодеев человечества. Результат мы видим, например, в продукте Evil, рассказывающем о множестве злодеев и отморозков. Ведущие смогут найти указания по ведению кампаний со злыми персонажами, по управлению враждебными NPC и их раскачке: классы, заклинания, домены, правила по вызову демонов. Похожую структуру имеют книги Minions и Villains, в которых идет речь о демонах, человекоподобных существах и прочих "редисках".

Особые и неповторимые

Ряд d20-руководств не вписываются в общую схему классификации. Порой это совершенно оригинальные продукты. Один из них — интереснейший мир Iron Kingdoms, в котором магия и меч сочетаются с паровыми двигателями и ружьями. Компания *Pinnacle* выпускает d20-версию популярнейших ролевых игр на альтернативном Диком Западе: Deadlands (да-да, именно этот продукт лег в основу новой революционной компьютерной игры). В фантастической ролевой игре Dinosaur Planet: Broncosaurus Rex игроки встретятся с жанровыми элементами мира динозавров, Дикого Запада, космических путешествий и гражданской войны.



Fantasy Flight Games выпускает целую линейку уникальных дополнений к d20 — *Legends & Lairs*. В нее входят такие оригинальные продукты, как Seafarer's Handbook, книга для тех, кто планирует создавать морские приключения и принимать в них участие. Здесь — информация об океанах, выживании на необитаемом острове, планы кораблей, правила морских баталий и абордажа.

Traps & Treachery I и II — из той же серии мануалов. Они посвящены ловушкам и препятствиям, инженерной мысли и ядам. Особое удовольствие может доставить строительство подземелий, сводящих с ума своей неевклидовой геометрией...



Существуют также оригинальные руководства по наемным отрядам, средневековым ремеслам, искусству зодчего и строительству крепостей. Всего и не перечислить.

Выбор разборчивого читателя

"Что из этого купить?" — спрашивает восторженный ролевик, понимая, что стипендии на все не хватит. Это зависит от того, как и во что вы играете, от ваших вкусов и интересов. ДМу понадобится сценарий, манчкину-файтеру — комплитник воина, любителям антуражной игры — сеттинг необычного мира. Никто не уйдет обиженным, потому что d20 system создала гигантскую и разнообразную библиотеку замечательных книг. Библиотека постоянно пополняется: следите за новостями "Игромании".

Кстати, фрагменты многих d20-продуктов производители часто выкладывают на своих официальных сайтах, после чего они попадают... Правильно, в раздел "Ролемансер" *на компакт-диске* нашего журнала. В каждом номере вы найдете что-нибудь новенькое!

В России книги из линейки d20 system распространяют компании "Хобби-игры" (www.hobbygames.ru) и "Саргона" (www.sargona.ru).

Супергерои и суперзлодеи

Популярен на Западе и почти неизвестен в нашей стране жанр супергероики — ролевых игр, в которых действие происходит в обычном мире, но вот персонажи обладают различного рода суперспособностями и сверхвозможностями. Линейка продуктов Mutants & Masterminds посвящена супергероям комиксов а-ля *Superman* и *Spiderman*. Игра под названием Godlike — комбинация реальных сражений, суперумений и психологической драмы. Полубожественные герои этой РПГ на самом деле уязвимы и смертны, и являются очередным супероружием в противоборстве воюющих стран.



Alderac приглашает игроков во вселенную Spycraft RPG и ее сеттинг Shadowforce Archer, мир темных секретов, высоких технологий шпионажа и супершпионов, которые спасают всех и вся от криминальных организаций и злых гениев, расследуют проделки эксцентричных миллионеров и криминальной элиты. Одним словом, все эти миры относятся к культуре комиксов.





Основы профессионализма в Magic: The Gathering
Шесть советов по стратегии драфта

Антон Курин
anton_kurin@igromania.ru

Если не вдаваться во всякие хитрые частности, то можно сказать, что в Magic: The Gathering существует два семейства турниров: Constructed, когда вы играете притащенной из дома колодой, и Limited, когда колоду вы собираете непосредственно перед турниром из некоего случайного набора карт.

Наиболее популярной разновидностью турниров из семейства Limited является драфт. Нынешняя статья — о том, что собою представляет драфт (даже если вы играли драфты — пробегитесь глазами, дабы удостовериться, что мы с вами говорим на одном языке), о стратегии драфта.



Как происходит драфт

Вообще, для организации драфта достаточно и двух человек. Но это если вы дома для развлечения играете. А если вы в клубе, то для официального проведения драфта должно набраться восемь (плюс-минус один) желающих. Либо кратное им число — шестнадцать человек, двадцать четыре и так далее.

Для того чтобы принять участие в драфте (мы говорим о клубном варианте), у вас должно быть три бустера из тех наборов MTG, по которым проводится драфт. Допустим, это Odyssey-Torment-Judgment. Если так, то у вас должно присутствовать по одному бустеру из каждого названного сета.

Сами бустеры можно купить в самом клубе, притащить с собой или получить от координаторов турнира (бывает, что разрешен только последний вариант: вы вносите деньги, а потом перед самым началом вам вручают бустеры).

Участвующие в драфте рассаживаются в круг за один стол. Перед каждым — стопка из трех бустеров. По команде судьи, проводящего драфт, все одновременно вскрывают первый бустер из своей стопки (допустим, это бустер Odyssey) и выбирают из него наиболее приглянувшуюся карточку. Дальше, опять же по команде, каждый передает оставшиеся 14 карт влево и, соответственно, тут же получает взамен 14 карт от соседа справа. Процедура повторяется: каждый берет себе одну карту и по команде передает оставшиеся 13 карт налево. И так продолжается, пока карты первого бустера не закончатся. После этого у всех игроков оказывается одинаковое количество карт: пятнадцать.

Так проходит первый круг драфта. За ним следует второй, в котором все происходит точно так же, как и в первом, с той лишь разницей, что теперь карты игроки передают вправо, а получают их, соответственно, слева.

Третий круг, он же заключительный, подобен первому: передача карт снова происходит налево.

После трех кругов у всех игроков остается одинаковое количество карт (сорок пять), из которых они должны будут собрать колоду, добавив в нее базовых земель по вкусу (это swamps, islands, plains, mountains и forests). Сами базовые земли либо берутся с возвратом у организаторов турнира, либо, если те упираются и не отдают, добываются из любых иных источников.

Минимальный размер колоды — 40 карт. Максимальный, как обычно, не ограничен. Все карты, которые вы надрафтили, но которые не вошли в колоду, становятся вашим сайдбордом. И еще: в драфтовой колоде, в отличие от constructed-колод, может быть сколько угодно копий одной карты.

Далее происходит обычный турнир, по более-менее стандартным правилам. Например, отборочные, потом полуфинал и финал. При этом все карты, которые вы надрафтили, остаются у вас в собственности, независимо от исхода турнира (если иное не предусмотрено какими-нибудь особыми правилами, конечно).

Дилеммы выбора

Каждый раз, получая возможность выбирать карту из вскрытого бустера, мы решаем маленькую задачу. Почему надо выбрать именно эту карту, а не другую? Что изменилось после нашего выбора? Какие карты нам теперь важнее получить?

На все эти вопросы можно и не отвечать. Но тогда по окончании драфта вполне может оказаться, что у нас есть 45 карт, но нет никаких шансов собрать из них колоду, потому как они равномерно размазаны по всем пяти цветам и не объединены никакой общей идеей.

Значит, мы таки хотим решать все эти задачи. Хорошо — а как это сделать? Просчитывать все варианты, чтобы остановиться на лучшем, у нас нет возможности, ибо на выбор карты нам дается меньше минуты. А этого не хватит даже на прочтение формулировок карт. Значит, большинство решений нужно будет принять заранее, еще даже не зная, рядом с кем придется сидеть и какие карты будут открыты. Тогда нам нужен план драфта!

Есть, конечно, совсем простенькая схема: набирать побольше зверья, по возможности — жирного, дабы мочь затоптать противника, и собирать всякие убивалки, чтобы уничтожать вражье зверье, и при этом стараться оставаться в рамках двух цветов (или, на крайняк, трех). А дальше все решат везение и умение играть.

Подобная схема годится для новичков. Но

для профессиональной игры и для одержания уверенной победы этого, мягко говоря, недостаточно.

Шесть правил драфта

Около года назад некто *Sean McKeown*, известный маг и онлайновый журналист, поделился с общественностью своими личными разработками по теме принципов драфта. Он выделил шесть правил, по которым можно проводить оценку как отдельных карт, так и общей стратегии драфта. Вот эти правила:

1. Выбирай и обрезай цвета на первом круге, чтобы получить их на втором.

2. Чтобы полностью использовать потенциал полученных карт, будь гибким.

3. Атакующие карты лучше защитных.

4. Преимущество по картам — ключ к победе.

5. Чем ближе распределение стоимости карт к идеалу, тем стабильнее колода.

6. Лучше первым тянуть карту, чем ходить.

Прежде чем приступить к подробному разбору этих правил, хотелось бы сделать несколько вступительных замечаний.

Во-первых, я предполагаю, что игрок владеет только той информацией, которую на драфте можно получить легально. То есть все его выводы основаны на картах, получаемых в бустерах. Заглядывать в руки своих соседей или спрашивать их о цветах, которые они собирают, — нарушение правил драфта!

Во-вторых, каждый игрок должен иметь представление о сете, на котором проходит драфт. В идеале он должен знать полный список карт и их соотношение по силе друг к другу.

В-третьих, определить несколько любимых цветовых сочетаний и стратегию игры в них нужно до начала драфта, а не во время оного.

Теперь можно перейти и к самим правилам.

Правило первое

Выбирай и обрезай цвета на первом круге, чтобы получить их на втором. Как и почему это работает? Смысл этого правила простой — не дать нашему соседу слева содержательных карт в выбранных нами цветах, чтобы у него не было повода собирать нужные нам карты. И тогда на обратном (втором) круге мы получим значительно больше плюшек в нашу колоду. Для опытных драфтеров довольно просто определить, что собирает сосед справа, даже не заглядывая ему в руку. А ссориться с ним по цветам бессмысленно, так как он целых два круга контролирует проходящие карты левого игрока. Значит, при определенном везении с соседом слева наша стратегия будет работать, и очень даже хорошо.



Правило второе

Чтобы полностью использовать потенциал полученных карт, будь гибким. Это правило можно условно разделить на две части. Первая относится к цветам. Если при выборе очередной карты себе в колоду у нас появляются сомнения в целесообразности сбора колоды в наших цветах, то надо их менять. Когда такие сомнения появляются? Типичными бывают два случая — если становится очевидно, что сосед справа собирает один или несколько наших цветов, или если какой-либо цвет за столом почти не собирают. В обоих случаях нельзя делать выводы по одному бустеру — бывает, что приличных карт в одном цвете в него не попало изначально или, наоборот, их попало туда слишком много и все просто не успели выбрать. Вторая часть уже говорит о самих картах. Определив некоторую шкалу ценности карт, необходимо помнить о ее относительности. Допустим, перед нами стоит выбор между двумя красными картами: довольно неплохим **Halberdier** (3/1, first strike) и почти никаким в драфте **Anarchist** (2/2, возвращает при входе в игру карту типа sorcery из нашего кладбища в руку). В обычной ситуации выбор в пользу первого существа очевиден. Но мы, благодаря нашим добрым соседям, уже получили два **Firebolt** и **Shower of Coals**, которые имеют тип sorcery. Так что теперь имеет смысл взять именно **Anarchist**.

Выбор цветов

Существует два принципиальных подхода к этому вопросу среди профессиональных игроков. Первый — это тот, который описывается правилами 1 и 2 этой статьи. Второй же говорит, что собирать надо самые сильные карты, независимо от цвета. Обычно пользуются первым подходом, но вот во времена драфтов на **Invasion-Planeshift-Apocalypse** второй подход получил неожиданную поддержку. Дело в том, что сами эти сеты были задуманы для возврата многоцветных колод в стандарт, соответственно — содержали много золотых (двух и более цветных) карт. Что привело к появлению колоды под кодовым названием **5cg** (five color green — пятицветная зеленая), способной получить источник маны любого цвета. Эта стратегия позволяла собирать самые сильные карты всех цветов и была одной из трех самых сильных вариантов в те дни.

Правило третье

Атакующие карты лучше защитных. Это одно из самых простых в понимании правил. Ведь действительно, вашей задачей является снять 20 жизней оппонента. Самым элементарным способом это сделать является хождение в атаку существами и использование карт, снимающих жизнь нашего противника. Попытка отсидеться в пассивной обороне обычно приводит к тому, что оппонент все же находит в своей колоде карту, на которую у вас нет ответа. Так что, даже собирая "контрольную" колоду, думать надо о нападении, так как известно, что это — лучшая защита!



Правило четвертое

Преимущество по картам — ключ к победе. Такое преимущество игрок получает, разменивая одну свою карту на несколько других своих или чужих карт. Допустим, **Ancestral Recall** дает вам преимущество в две карты. **Shower of Coals** также может дать такое преимущество при наличии трех существ у оппонента. Почему это ведет к победе?

Обычно игра происходит в следующем режиме. Один противник предъявляет на своем ходу другому некоторую угрозу для его жизни. Самая простая угроза — существо. Второй должен относительно быстро ответить на эту угрозу, либо нейтрализовав ее, либо выставив встречную угрозу. Так продолжается до тех пор, пока у кого-то не кончатся ответы на угрозы противника. Но чем больше у вас карт, тем позже для вас настанет этот момент. И тем раньше он настанет для противника. Если вы, расходуя одну карту, заставляете его тратить две или три, то, уничтожая его резервы, вы снова приближаете себя к победе. Однако не сто-

ит забывать, что ключевой задачей является все то же снятие 20 жизней оппонента. Причем сделать это надо первым!

Правило пятое

Чем ближе распределение стоимости карт к идеалу, тем стабильнее колода. Посмотрим, что такое идеальное распределение. Если предположить, что мы собрали колоду ровно в 40 карт и 18 из них — земли, то идеал оставшихся 22-х карт выглядит так: 2:5:8:5:2, где первое число — количество карт с ценою в одну ману, второе — в две, и так далее. Следя за таким распределением как во время драфта, так и во время сбора колоды, вы сможете избежать как слишком дорогой по мане колоды, так и слишком дешевой. Недостаток первой в том, что на ранней стадии игры она не способна ничего сделать, а такое несчастье, как отсутствие четвертой или пятой земли, может и вовсе убить ее сопротивление. С дешевой колодой все наоборот: на много мелких угроз значительно легче найти ответ, чем на одну крупную. Так что если ваш оппонент немножко тяжеловеснее, то очень быстро может оказаться, что в атаку ходить бессмысленно, а в блоке вы меняете одно существо противника на два своих. Так вы теряете то самое преимущество по картам из четвертого правила.

Первая карта

Обычно выбор первой карты ни о чем не говорит, так как мы еще не знаем, что собирает наш сосед справа. Вовсе не обязательно, что она повлияет на дальнейший выбор цветов или даже найдет место в колоде. Но и к этому выбору надо подойти аккуратно. Лично я предпочитаю брать карту, которую легко можно будет положить не только в основной цвет, но и в дополнительный второй (или даже третий). Однако есть еще ситуативное решение о сигналах: допустим, вы открыли бустер с тремя отличными картами одного цвета и средней другого. Такое бывает сплошь и рядом. Что делать? Надо брать среднюю карту, потому что все три хорошие карты вы сразу не можете взять, а ваш сосед слева (возможно, даже два соседа слева) почти наверняка станет собирать тот цвет, в котором много хороших карт, посчитав это сигналом. И вы получите очень мало содержательных карт на втором круге драфта в хорошем, на первый взгляд, цвете.

Шестое правило

Лучше первым тянуть карту, чем ходить. Это наиболее спорное утверждение, которое имеет как аргументы "за", так и "против". Но "за" все же больше. Почему хорошо тянуть первым? Потому что таким образом вы, во-первых, получаете преимущество по картам, а во-вторых, вышибаете почву из-под ног у нестабильного противника. Ведь во времена трех и более цветных колод все зависело не столько от качества карт в руке, сколько от наличия земель правильных цветов.

Теперь к аргументам "против". Отдавая первый ход противнику, вы тем самым отдаете ему инициативу и вынуждены играть сами от защиты. Это не есть хорошо, что следует из правила третьего.

Но, в целом, на драфте колоды получаются не так сильно выверенными, как в том же Constructed, так что право первого хода не столь важно, как карточное преимущество.

Заключительное слово

Теперь, когда вы знаете все правила и их смысл, я раскрою вам еще один секрет. Шесть правил — вовсе не универсальный рецепт победы! Более того, список их далеко не полон. И к тому же, не все они будут работать в любом формате. Единственно верного рецепта победы не существует. И это — не более чем один из самых оптимальных путей.

Правила придуманы несколько лет назад. Они проверены годами, но в свете сегодняшнего дня подчас требуют небольших модификаций и добавлений, ибо каждый новый сет отличается по внутренней динамике и механикам от всех других.

Играйте, ищите новые решения, находите новые правила и получайте удовольствие от игры. Тогда вы сами сможете написать свои, новые, шесть правил драфта. А может, их будет не шесть, а десять или даже одно универсальное!

Удачи вам, господа. А мы в следующих номерах еще, возможно, вернемся к теме драфта и рассмотрим некоторые другие его интересные схемы и особенности.

Основано на статье Sean McKeown "Six Guidelines to Better Drafting". Фотографии, использованные в статье, сделаны в клубе "MagicLand" (Киев). ■

Союз нерушимый Народов Свободных

Архетипы светлой части колод LotR TCG

Николай Пегасов *(pegasoff@rolemancer.com)*

В коллекционный карточный "Властелин Колец" в России начинает играть все большее количество людей. В рунете постоянно появляются новые материалы об этом продукте, а вот в печатных изданиях информации о нем не очень много: были лишь обзорные статьи в нашем журнале (№1 и №5 за этот год). В то же время Lord of the Rings TCG стала самой продаваемой коллекционной карточной игрой в мире, она имеет широкую турнирную поддержку (в т.ч. в нашей стране), и в этом году впервые пройдет мировой чемпионат. Отсюда возникает потребность в аналитических материалах по картонно-коллекционному "Властелину". Руководствуясь этим, начиная с нынешнего номера мы открываем небольшой тематический цикл статей.

Как создается игровая колода LotR TCG? Вы, наверное, помните, что она состоит из двух равных по объему частей: карт Свободных Народов и карт Сумрака. По существу, в игре присутствует сразу две колодостроительных стратегии, светлой и темной половинок колоды. Сегодня мы обратимся к Свободным Народам и рассмотрим наиболее играбельные архетипы светлой части дек. Обращаю ваше внимание на то, что все архетипы сложились после выхода двух первых сетов игры: Fellowship of the Ring и Mines of Moria. К появлению этого номера журнала в продаже "турнирным" станет и третий сет, Realms of the Elf-lords, и о возможных изменениях в метагейме сказано в отдельной врезке.



Хоббиты: Маленькие и незаметные

Все четыре полурослика могут быть выведены в начале игры. Самым ценным, конечно, является *Сэм*, верный слуга *Фродо*, т.к. только он может стать Хранителем Кольца в случае гибели последнего. Хоббиты убегают из сражений посредством *stealth*-событий (например, *Hobbit Stealth*) и залечивают раны при поддержке своих многочисленных сородичей-союзников из Шира (*Rosie Cotton, The Gaffer* и др.). Особо крутых врагов встречает самый сильный хоббит, вооруженный *мечом* — *Мерри* (*From O'er the Brandywine*). Иногда в колоду добавляют *Боромира* (*Son of Denethor*), способного усиливать полуросликов. Существует вариант деки только с двумя (!) спутниками, *Фродо* и *Сэмом*, которые прокачиваются за счет пачки обстоятельств *Promise*.



Недостатки: Поскольку колода состоит в основном из союзников и обстоятельств, ее стратегия легко нарушается при массовом сносе противником этих типов карт (что вполне возможно в текущем геймплее). Однако постоянно находятся люди, пускающиеся в эксперименты с представителями Хоббитона...

Дварфы: *Напролом!*

В начальном Братстве, конечно, присутствует *Гимли*, а вот его спутника можно выбрать, когда вы узнали, на чем строится темная часть оппонента. Против орков стартуйте *Фарином*, против урук-хаев — *Фрором*, против назгулов рекомендую *Глоина*. Стратегия проста — сыграть на вашу толпу дварфов побольше халявного раскачивающего барахла (*топоры, наручи, Gimli's Helm*) и валить врагов при помощи огромного количества событий-бустов (от англ. boost — "раскачивать"), увеличивающих силу и наносимые повреждения. Популярны всевозможные обстоятельства, улучшающие бойцовские качества дварфов. Под сверхсильных врагов подставляется пушечное мясо в лице *Dwarf Guard* (хотя известны случаи, когда *Гимли* удавалось убить *Балрога*!). Играющую колоду очень просто собрать, т.к. вам потребуются в основном *common'ы* и *uncommon'ы*. Поскольку в основе колоды лежат карты событий, она быстро вылистывается, и, чтобы не декнуться (обнаружить, что колода закончилась), нужно иметь в деке до 80 карт (т.е. 40 светлых).



Недостатки: Дварфы плохо защищены от темных обстоятельств (*Make Light of Burdens* погоды не делает), что затрудняет игру против назгулов или Саурона. Проблему пытаются решить добавлением союзника *Бильбо* (*Well-spoken Gentlehobbit*), однако это не делает игру с указанными оппонентами более стабильной. Кроме того, бусты могут просто не прийти в руку (порою их "выкапывают" с помощью событий, прокручивающих колоду, вроде *Delving*), и тогда ваш бородатый отряд отправляется к праотцам.

Рейнджеры: *Следопыт, Соколиный Глаз и их боевая подруга*

Рейнджеров в Средиземье трое, как танкистов и мушкетеров: *Арагорн*, его невеста *Арвен* и *Боромир* (последний является таковым только в варианте *Lord of Gondor*). Гондорцы *Арагорн* и *Боромир* — самые сильные спутники в игре, что и определяет стратегию в целом: ребята, вооруженные именными *мечами*, шинкуют врагов при помощи гондорских бустов. *Арвен* задействуется обстоятельствами, позволяющими лечить и усиливать ее суженого: *Choice of Luthien, Arwen's Fate. Лук Арагорна* помогает отстреливать наименее приятных противников при посредничестве события *A Rangers Versality* (которое ненавидят все, кто играет "толстыми" темными персонажами). Наконец, *Арагорн* (*King in Exile*) каждый ход лечит одного из участников Братства. Начинают игру *Боромиром* и сильным *Мерри*, либо *Арвен* и *Леголасом*, если последнему находится место в деке.



Недостатки: Главный недостаток: это хоть и стабильная, но недешевая колода (много дорогих *rare*-карт). Дека ничего не может сделать с темными обстоятельствами, которые противник играет в зону поддержки, а они особо опасны у Мории и Саурона (хотя проклятия с персонажей легко снимаются лечащей травкой *Athelas*). Наконец, в колоде немного спутников, и игра против темной *swarm*-деки (основанной на большом количестве дешевых врагов) очень проблематична, если в руку долго не приходит *Лук Арагорна*.



Гэндальф: *Служитель тайного огня*

Гэндальф обеспечивает колоде хорошую стабильность за счет применения своих заклинаний-событий, среди эффектов которых —

Другие комбинационные колоды

Комбо-деки в **LotR** составляются из карт, работающих на нестандартную общую идею. Одно из популярных устремлений деккдизайнеров — не давать играть темной части противника за счет сокращения Котла Тьмы (т.е. "наливать" оппоненту меньше "маны"). Это достигается с помощью бесплатных карт (например, дварфовское снаряжение), удешевления ввода карт в игру (*Gandalf's Wisdom, Frodo Reluctant Adventurer*), а также сокращения сумеречного числа местности при перемещении Братства (*No Stranger to the Shadows, Talent for Not Being Seen, Gimli Dwarf of the Mountain-race*).



Другой сильный комбо-вариант (строится на дварфах или эльфах и дварфах) заключается в опустошении колоды и руки противника. При оптимальной партии дека противника может закончиться уже к шестой местности. После этого вы легко бежите до девятой, потому что противнику неоткуда взять врагов, либо просто убиваете беззащитного оппонента. Данная стратегия представляет собой самый удачный симбиоз светлой и темной частей колоды, работающих на общую идею. Подробнее мы рассмотрим эту деку в следующей статье, когда поговорим о Темной половине.

универсальный буст (*Servant of the Secret Fire*), предотвращение ранений (*Intimidate*) и снос всех обстоятельств, т.е. полный disenchant (*Sleep Caradhras*), которого боятся поклонники назгулов и Саурона. Спутниками *Гэндальфа* могут выступать различные персонажи, кто именно — дело вкуса. Обычный принцип деки: постоянно выводить новых спутников и не бояться отдавать их на съедение злобным врагам. Но помните: *Гэндальф* должен выжить, иначе 50% светлых карт отправляются в сброс, т.к. заклинания без мага вы не сыграете.



Недостатки: Начинать партию одним *Гэндальфом* опасно, ведь при долгом отсутствии спутников вашего *Фродо* затопчут количеством врагов. Если же стартовать кем-то другим (вариант: *Гимли* и *Леголас*), то может долго не приходить в руку *Гэндальф*, без которого дека не работает. То же самое случится и при гибели волшебника...

Эльфы: ...и туча стрел затмила солнце

Эльфы предпочитают разбираться с противником в фазе стрельбы, не доводя дела до сражения, в котором они откровенно слабы. Начинают они всегда *Арвен* и *Леголасом*. Последний в варианте *Greenleaf* позволяет в фазу стрельбы за ранение себе нанести прицельное ранение противнику (direct damage) — это ключевая карта колоды. Прочие эльфы вооружаются *луками*, а прорывающиеся сквозь стрелы враги попадают к *Арвен*, восседающей на *коне* и размахивающей *Гвемегилем*. Этот именной *меч* позволяет эффективно пролистывать собственную деку, сбрасывая карты с руки, что важно для неторопливых эльфов. Стандартный комплект завершают союзники-лучники (которых заботливо вылечивает *Галадриэль*), *A Ranger's Versatility* (см. раздел о рейнджерах) и пачка событий *Double Shot*.





Недостатки: Если после пулеметной стрельбы осталось в живых несколько сильных врагов, можете заказывать заупокойную одному из эльфов. С назгулами бороться почти бесполезно: событие *Relentless Charge* способно выкосить всех стрелков. Наконец, *Арвен* и *Леголас* — самые дорогие карты **LotR TCG** на момент выхода третьего сета.

Третий сет и будущее Свободных Народов

Новый сет **Realms of the Elf-lords** (который приобретает статус турнирного в середине июля) принес с собой несколько интереснейших карт, вокруг которых, вне сомнения, будут строиться комбо-колоды. Одной из сильнейших карт сета можно считать гэндальфское обстоятельство *Trust Me as You Once Did*, которое по сути может эффективно увеличивать силу спутников до тех пор, пока у *Гэндальфа* остаются "хиты". Нужно лишь собрать Братство исключительно из персонажей, чья карта несет *печать Гэндальфа*, вот только кого выбрать? Компании *Леголас-Гимли-Арагорн* и *Арагорн-Боромир* смотрятся наиболее внушительно.



Другая хитрая карта — *Horn of Boromir*. При помощи гондорского *рога* (и за ранение себе) *Боромир* может призывать на помощь в сражение союзников, которые, как правило, рвутся на части самыми сильными тварями. Но союзников-то не жалко, главное — в Братстве все целы. Необходимые *Боромиру* "хиты" может каждый ход отлечивать новая версия *Боромира* (*Defender of Minas-Tirith*). Армией пушечного мяса будут выступать эльфийские или хоббитские союзники (последние предпочтительней, т.к. дешевле).



Наконец, будут созданы новые вариации эльфийских дек, ведь именно этой культуре посвящено наибольшее количество карт сета. Простейшая комбинация строится на новой *Арвен* (*Lady Undomiel*) и союзниках-эльфах с третьей (а не с привычной шестой) местности. Одним из этих союзников стал *Эльронд*, способный вылечивать спутников!



Эльфы и дварфы: Плечом к плечу

Одна из самых популярных комбо-колод. Основана на обстоятельстве *Shoulder to Shoulder*, которое вылечивает эльфа за счет ранения дварфа и наоборот. Ранения в итоге списываются на эльфийских союзников, которые толпятся на шестой местности (Лориен) и вылечиваются все той же *Галадриэлью*, а мы каждый ход перезаряжаем *Леголаса*-снайпера (см. о нем выше) и *Гимли* (*Son of Gloin*), усиливающегося за ранения. Стратегия та же, что и в чисто эльфийской колоде, только обстрелянные враги попадают не под меч *Арвен*, а под топор *Гимли*.



Недостатки: Уничтожение *Shoulder to Shoulder* создает огромную проблему колоде. Еще хуже, если вам снесут союзников, например, при помощи местности *Anduin Confluence*.

Остальные колоды: Бескрайние просторы Средиземья

Этим не исчерпываются играбельные архетипы LotR TCG. Игроки любят экспериментировать с составом Братства, что постоянно дает эффективные результаты. К примеру, Арагорн может включаться в эльфийскую деку (что создает абсолютно новый архетип), а Гэндальфа пробуют добавлять во все вышеназванные колоды для эксплуатации его мощных заклинаний (с переменным успехом)...

Не бойтесь пробовать и ошибаться, исключайте одних членов Братства и добавляйте других, заменяйте снаряжение обстоятельствами и наоборот. Счастливого пути вашему Хранителю Кольца, пусть всегда он добирается живым до девятой местности!

В следующей статье мы рассмотрим архетипы темной части колод. ■

В России игру **LotR TCG** распространяет компания "Хобби-игры": **www.hobbygames.ru**.

На компакте "Игромании"

На CD вы обнаружите официальные русские правила игры, последнюю редакцию английских правил, свежий FAQ, спойлеры всех трех сетов, массу деклистов (иллюстрирующих эту статью), список полезных интернет-ресурсов, турнирные правила и другие материалы о **LotR TCG**.

@НЕПЕРЫ

Иван Тропов
(tropov@newmail.ru)
Иллюстрации:
Олег Васильев aka oPeX
(oreschekne@mtu-net.ru)

От автора рассказа "Корневой мир", напечатанного в "Игромании" №10/49 2001.

Всю ночь декан гонялся за мной.

А началось все еще вечером. Чертов Вик! Он у нас в Англии по обмену, а вообще-то он из дикой Раши. Но хуже всего не это. Хуже всего то, что его именно ко мне в номер соседом подселили!

А вчера вечером он напился вдрызг, да еще и протащил в общагу ящик пива! Декан и до этого к Вику неровно дышал, а с этим ящиком пива Вик до него натурально докопался. Ну нельзя у нас в общагу ничего спиртного приносить! — а Вику все по фигу. Вот декан и притащился в наш номер, и давай лично выгребать все пивные запасы. А Вик, зараза, спрятал дюжину банок в моей комнате! А я об этом ни сном, ни духом!

Ох и влип...

Декан всю ночь гонялся за мной с раскаленным паяльником, заставляя досдать прак по радиофизике.

Но я почти смотался от него.

Осталось совсем чуть-чуть! Добежать до лестницы — а там уже...

И вдруг из-за угла выставляется чья-то нога — и я классно лечу на пол!

— Есть! — ревет надо мной Вик.

Это была его, гада, нога!

— Есть!!! — снова взревел он...

▲▼▲

...и я подпрыгнул на кровати, проснувшись.

Но тише не стало.

Из комнаты Вика несется мерный рев, словно там реактивный двигатель прогревается. Опять его комп, с утра пораньше! Ну, сейчас я ему все припомню...

Влетаю в его комнату...

А он на меня ноль внимания!

— Есть!!! — снова ревет.

Вперился в свою двадцатидюймовую эл-си-дешку диким взглядом, и от возбуждения аж в кресле прыгает.

А из-под стола комп воет, здоровенный тауэр с водяным охлаждением. Ревет своими вентиляторами почище авиационного двигателя — снизу к корпусу натуральная морозильная камера приделана, чтобы воду охлаждать.

— Вик, кончай орать! — я на него набрасываюсь. — И выключи форсаж у своего компа! Ты когда свой камень разгоняешь, мне кажется, наша общага взлетает!

Нет, я конечно, не завидую, но... Я вот не из самой бедной семьи, но мои родичи не могут мне позволить каждый месяц комп апгрейдить. А этот Вик, даром что из бедной Раши — я за обучение плачу, а ему, блин, еще доплачивают! — вон, сидит с классным монитором, и камень у него последний, да еще разогнанный почти в полтора раза! Нет, я не завидую... Но ведь правда обидно, да?!

— Выключи форсаж!

А он словно не слышит. Ага, понятно... Сдираю с него наушники с взревывающими Рамштайнами.

— Выключи форсаж!

— Утра, Дик! — Вик вопит радостно.

Вообще-то я предпочитаю, чтобы меня звали Ричардом. Дик — это как-то... Но он специально меня Диком кличет, хотя и знает, что мне это не нравится. Еще и ухмыляется!

— Если кончишь докапываться до моего компа, получишь пива.

Я натурально в осадок выпал.

От него несет пивом! С утра пораньше! Уже успел насосаться! Но... Но как?!

Декан же лично обыскал наш номер, обе комнаты! И ванную обыскал. Даже в бачок толчка заглядывал! Он все обыскал. В нашем номере пива не осталось — на что хотите спорю!

Вик, конечно, мог бы выбраться в паб, но... Не в его привычках это. Да и не выходил он еще из нашего номера. Он был небрит, неумыт и вообще сидел за компом в одних трусах. Униформа хакера, как он говорит.

Но тогда откуда он взял пива? Ни фига не понимаю...

— Какое пиво? — кручу пальцем у виска. — Тебе вчерашнего мало?

— Какое, какое... холодное! — Вик огрызается.

И под стол ныряет. Открывает дверцу сисблока...

— Блин! — у меня невольно вырвалось.

Внизу системного блока, в трубках водяного охлаждения, искрятся инеем четыре банки "Гиннеса"!

— Так будешь? — Вик спрашивает.

Вскрывает одну банку, жадно к ней прикладывается...

Я невольно сглотнул и облизнулся. "Гиннес", холодный... Эх, какими тут только идеалами не пожертвуешь...

— Знаешь, Вик, — говорю, — твой комп начинает мне нравиться.

— Гы! Прогиб засчитан, Дикки, — смилостивился Вик и швырнул мне банку.

▲▼▲

Хлебнув пива, я повалился на его кровать.

Кто-то пускает слюнки на Бритню, кто-то подсел на Памелкины батсы, а Вик запал на щенков. Не, не в том смысле, конечно...

Он тащится с электрических щенков. Одна стена в плакатах "чихуа-хуа" — так Вик стар採еньких японских "Айбо" называет. Вторая в концептах, которые еще только лет через десять будут.



А прямо над монитором — там наша аглицкая рободогиня кевларовыми клыками скалится.

Вот в нее Вик точно втюрился. Но с ней у него облом вышел. Не по карману ему это. Одна такая электрическая сучка стоит как немецкий "Мерс", если не очень навороченный.

— Чего орал-то? — говорю.

— Вот такой еп у меня теперь будет! — Вик в плакат с электрическим щенком тычет.

Еп — это от electrical puppy, что ли?

— Не гони, — говорю. — Он знаешь, сколько стоит?

— Тридцать штук.

Знает, надо же... Тогда на что рассчитывает? Нет у него таких денег.

— Это в чем? — говорю, чтобы время выиграть. — В фунтах или в юриках?

— На фига мне юрики? — Вик фыркает. — В наших, конечно! В баксах.

Странно... Я думал, в ихней Раше какие-то rubbles в обращении.

— Тогда как ты его купишь? В лотерею выиграл?

— Не, у бога в карты... На фига мне его покупать?! Сам прибежит. Зачем у него лапы, по-твоему?

Я только глазами хлопаю. Прикалывается он, что ли?

Но он не прикалывался.



Раньше хозяева собак как друг перед другом выпендривались? "Моя псина все понимает!"

"А моя тапочки носит и газеты!"

А теперь, когда появились наши рободоги, электрическая псина может и электронные письма вслух зачитывать. Конечно, если в нее мобильник встроен и браузер на харде валяется.

Многие толстосумы так и выпендриваются. Одного не учитывают: мелкомягкие браузеры можно ставить только на то, у чего нет лап.

— Один мой троян ночью подтверждение сбросил, — говорит Вик довольным тоном. — Какой-то лохастый хозяин разрешил своему епу вскрыть аттач к моему письму, и трояшка зацепился в операционке псины. Как только щенок выйдет в сеть, троян докачает прогу для удаленного админства, и...

— Ты что, собрался его угнать?!

— Не, я с тебя тащусь... — Вик ухмыляется. — А на фига у него лапы, если не для этого?

— Но это же противозаконно!

— Чего?

— Противозаконно!!!

— Чего-чего? — Вик щурится, словно не расслышал.

— Противозаконно! Слова такого не знаешь?

— Нет, ну что вы за люди такие, англичане! — Вик раздраженно языком цокает. — Законы для людей, а не люди для законов! — выдает с самой серьезной миной. — Учись, студент!

Вроде уже полгода с ним — но к нему поди привыкни. Вот и сейчас никак не въеду: прикалывается он — или всерьез? Вот почему в ихней Раше такой бардак, наверно...



Конечно, я честно попытался его отговорить. Это же нарушение закона, все-таки! Но Вик только скалится с издевкой:

— А что за статья?

Тут я подвис немного. Действительно, статьи как бы нет... Хищение животных? Так ведь епы не живые. Угон? Так ведь еп сам убежит. Ну, почти сам... На своих лапах, во всяком случае.

— Если поймают, придумают, — утешаю его. — Не переживай.

— Не, все-таки ты эгоист, Дикки, — Вик головой качает.

Я офигел. Он угоняет чужую собственность — а я эгоист?!

— Ты только о своей заднице и думаешь, — Вик говорит с упреком. — А ты подумай о высоком! Лохастый толстосум всегда может себе еще одного епа купить. А для этого он или еще больше заработает, или страховая компания раскошелится. Сечешь?

— Не-а, — честно головой мотаю.

— Эх, ты! Я же о развитии вашей джи-биндии пекусь! Я тут, понимаешь, рискую собственной задницей, чтобы ускорить денежный оборот и поднять ВВП твоей родины — а ты, паразит неблагодарный, будешь мне же еще на мозги капать?!

Н-да... А курсы риторики мы с ним вместе прогуливали, вроде.

Тут я еще некстати на плакатик взглянул — тот, что над монитором, с последней моделью нашей рободогини. Это ж на каких понтах можно будет ходить перед сокурсниками, когда за тобой такой епчик семенит... А уж перед девчонками...

В общем, уломал он меня.

▲▼▲

Следующим утром щенок вышел в сеть. Троян, который зацепился в его операционке, докачал прогу для удаленного админства, и Вик сразу же поставил епу в расписание: в полдень, когда хозяева щенка по делам разбегутся и дома никого не останется, еп самостоятельно включится и выйдет в сеть.

И ровно в полдень епчик снова выходит в сеть и связывается со скриптом Вика на левом серваке. Мы на том серваке уже сидели, сразу же и начали.

Первым делом заставили щенка транслировать сигналы с видеокамер, которые у него вместо глаз, на наш комп. И начинаем водить щенка по квартире — надо найти выход, чтобы вывести епа из дома.

Ох и толстосум же нам попался... Мы в лабиринте комнат минут пять плутали, пока до выхода добрались!

Но все-таки домаршировали епчика до входной двери.

— Уф... — выдыхаю облегченно. — Наконец-то!

Но Вик меня не поддержал. До двери добрались — а что дальше? Как ее открыть?

Попробовали дотянуться лапой до замка — ни фига. Не достает щенок, слишком высоко замок врезан.

— Ничего не выйдет, Вик, — говорю. — Жаль... Не будет у нас своего епчика...

— Ну, ты, оптимист недоделанный! — Вик меня от клавы отстраняет. — Слюни подбери!

Ведет епа на кухню, выбирает табуретку полегче и заставляет щенка ее толкать. Ох, и муторное же это занятие! Не приспособлены у щенка морда и лапы для того, чтоб табуретки по квартире возить. Но Вик — упрямый. Полчаса маялся, но все-таки заставил епа приволочь табуретку к двери. А еще через пять минут даже сумел взгромоздить щенка на эту табуретку, виртуоз!

Теперь лапа до замка дотягивается. И вот тут у Вика жестокий облом вышел. Даже с табуретки открыть замок невозможно! Слишком грубая у щенка лапа. Вик епа и так, и сяк — а лапа с переключателя замка все равно соскальзывает.

Но Вик и тут не отчаялся.

— Придется через окно, — говорит невозмутимо.

Ведет епа в кухню. Снова затаскивает его на табуретку, с нее на стол, в окно выглядывает его камерами...

— Блин!!! — выдыхаем дружно.

Пятый этаж! Даже если мы каким-то чудом откроем окно — толку-то? Когда щенок с такой высоты навернется, это будет уже не епчик, а груда кевлара с кремневыми вкраплениями...

Загрустили мы. Столько стараний, и все зря?

Хлопнули по банке холодненького "Гиннеса" — и тут Вика осенило.

— Слушай, Дик! — по плечу меня лупит. — Я понял, почему у нас ничего не выходит!

— Ну и почему?

— Мы предали наши идеалы.

— Чего? — говорю подозрительно. — Ты переутомился или пива перепил?

Но Вика уже понесло:

— Нельзя думать только о своих мелкошкурных интересах, Дикки! Надо помнить и о ВВП твоей родины!

И в угол экрана тычет. На кухонном окне датчик сигнализации висит. Ну и что?

— Не понял, — говорю честно.

— Эх, ты!

Вик снова за клавиатуру. Отводит епа от окна, на самый край стола, разворачивает — да как дернет его, на полный ход! Щенок по длинному столу разбежался — и со всей дури мордой в стеклопакет! Стекло кусками в разные стороны.

Удар щенка остановил, наружу он не вылетел. Зато внутри дома сирена взвыла!

— Ну и что ты сделал?!

Но Вик меня даже не слушает. Сгоняет епа со стола и шустро в прихожую ведет. Пока щенок добежал, в дверь уже кто-то рвется. Полисмены на сработавшую сигнализацию примчались. Решили, в окно кто-то влез.

— Ну и на фига?! — я на Вика набрасываюсь. — Ща они все сообразят! Такую псину потеряли!

Но Вик что-то не расстраивается. Наоборот, все по клаве щелкает, и хладнокровно так. Загоняет щенка в угол прихожей и приказывает ему там застыть. Встал наш епчик у стеночки, лапу поднял — и дохлым бараном прикинулся.

Полисмены как раз дверь одолели. Влетают внутрь с пистолетами наизготовку. На епа зыркнули, переглянулись и вглубь квартиры помчались, воров ловить.

— Йи-и-иху!!! — Вик ревет.

Пальцами над клавой вспорхнул — и епчик рысцой сквозь открытую дверь.

Все-таки вытащил он щенка из квартиры!



Но потом еще битый час возились, пока вели епа в безлюдное место. Ближе всего Сент-Джеймский парк оказался. Завели мы епчика под куст, чтобы всякие пенсионерки, от безделья офигивающие, до него не докапывались, и малость расслабились.

— Ну, пошли заберем нашего песика, — Вик говорит.

Хватает свой коммуникатор, и мы быстрее в Лондон.

Через час добрались до парка.

Уже темнеет. Народ в парк так и валит, чтобы натуральных собак выгуливать... Вот ведь не повезло! Полно свидетелей.

Но Вику все по фигу. Достает он свой навороченный коммуникатор, помесь сотового с палмом и еще кучей всего. Пока я на эту машинерию слюнки пускал — какой у него цветной экран! а плеер, на пятьсот метров флеша! — Вик уже в сеть вышел и снова контроль над епом берет.

Сориентировались мы на местности, находим нужный куст. Выводит Вик щенка наружу...

Я отпал. Когда епова морда из кустов показалась — тут я понял, отчего Вик на наших рободогов подсел. На фотке еп классный — но с реалом не сравнить! Это не японская дешевка за полторы тыщи фунтов! Это... это... слов нету, какая прелесть!

Но только мы к щенку, чтоб по-хозяйски его облапить — епчик взвизгивает и в сторону отпрыгивает!

— Как-кого... — Вик шипит очумело.

Я тоже ни фига не понимаю. Вик же щенка через сеть контролирует! А тогда чего эта электрическая сучка в сторону прыгает, без всякой команды?!

Я на Вика смотрю — но он только плечами пожимает. Хорошо бы разобраться, в чем дело — да некогда. Народа кругом — до... много, в общем.

Ладно. Обходим мы щенка с двух сторон, чтобы он не вырвался, и дружно бросаемся на него.

Но не тут-то было. Поймать-то мы его поймали — но как он при этом взвыл! Почище охранной сигнализации!

Отвалились мы от него, оглушенные. Щенок выть тут же перестал. Стоит, мордой крутит, как ни в чем не бывало. Не убегает. Но и в руки нам даваться не собирается. С-собака...

А на нас уже оглядываются. Вдали еще и пара полисменских касок под осенним солнышком поблескивает...

Вик снова за свой коммуникатор. Приказывает щенку подойти.

Ни фига! То есть пока до нас далеко, еп к нам послушно косолапит. Но на двух метрах — встал, и все. Ни шажочка.

— Чего он? — я не понимаю.

— Черт... — Вик бормочет. — Понял. У него в биосе прошита опция, что приблизиться к нему может только человек со специальным магнитным брелком. Еп с такими брелками в комплекте продается. А хозяин, зараза, эту опцию по дефолту и оставил, чтоб его...

— Так можно же щенка просто отключить! Ты же его контролируешь!

— Точно! Молодец!

Вик снова с крошечной клавиатурой коммуникатора помучился, приказывает епу отключиться. Прикрывает щенок глазки — камеры зачехлил, если без романтики, — расставляет лапы пошире, чтобы не рухнуть, и отключается.

Переглядываемся мы победно — и к щенку.

А он, зараза, глазки открывает — да как взвоет!

Снова отваливаемся мы от него. Щенок тут же выть перестал.

— С-собака... — Вик шипит.

— Он что, полностью не отключается? — до меня дошло.

— Наверно... — Вик плечами пожимает. — Похоже, только главный проц можно отключить, а вспомогательные все равно бдят, блин...

Сели мы на скамеечку, думаем.

Народ на нас косится, полисмены ближе подходят. Встали в сторонке, поглядывают на нас подозрительно. Вот-вот привяжутся!

— Пошли, Вик, — я его за рукав тяну. — Ща здесь паленым запахнет. Ну его, этого щенка! Свобода дороже.

Но Вик себе в голову если что-то вбил — все, с концами. Только ломом и переформатируешь.

— Идея! — пальцами щелкает.

Опять в коммуникатор утыкается. По экрану пером пощелкал — и епчик побежал. Да не просто побежал — а начинает вокруг нас круги нарезать.

— Ты чего? — говорю испуганно. Полицейские на нас и без того уже косятся! — Зачем ты его кругами гоняешь?

Но Вик только отмахивается.

— Если чат не ломается, он флудится! — выдает. Потом, вроде как, смилостивился, с английского на доступный переводит, специально для меня: — Будет бегать, пока аккумуляторы не сядут. Я его отучу выть, с-собаку!

Сидим мы. Еп вокруг нас круги нарезает, народ пальцем показывает. Но народ — фиг с ним. Другое хуже: полисмены на нас смотрели, смотрели — и вот дозрели. Идут!

Я сразу ветошью прикинулся. На лицо выражение — "не я это, не я!", глаза в землю, и только дрожу тихонько. Ну, все... Доигрались, блин! На фига я дал этому русскому себя уломать?!

— Это ваша электрическая собака? — полисмен строго спрашивает.

А Вик, похоже, не боится. Даже глаз не прячет!

— Наша, — говорит спокойненько.

— Зачем вы привели ее в парк? — второй полисмен вступает.

— Выгуливаем, — Вик нагло заявляет.

Помолчали полисмены, переваривая.

— А зачем вы заставляете робота бегать кругами? — первый снова спрашивает.

Ну, все... Сейчас они до нас точно докопаются!

И тут Вик такое отколол, что я своим ушам не поверил.

— Ну, вы даете! — в лицо полисменам ухмыляется. — Образованные же люди, должны сообразить! Как же еще щенка на выносливость тренировать?

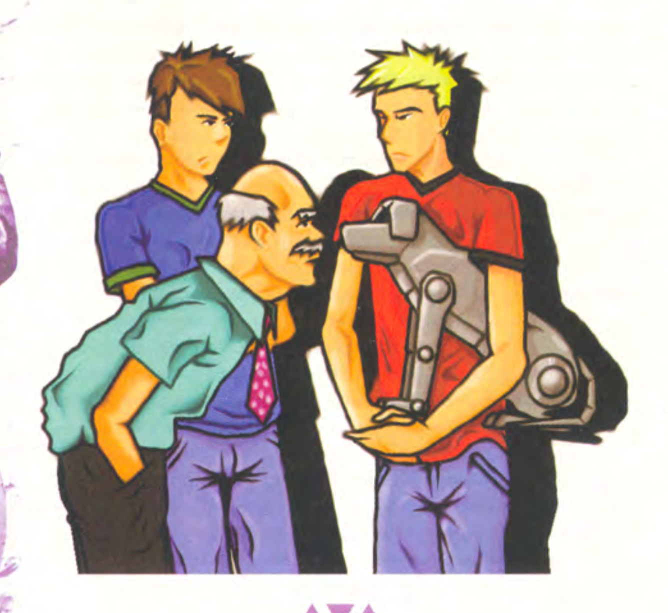
Я замер.

Полисмены переглянулись.

На Вика посмотрели, и еще раз переглянулись. Пальцами у касок покрутили — и отошли в сторонку, от греха подальше.

— Ну ты, Вик, даешь...

— Наглость — это не только бесплатные "форточки", — Вик говорит невозмутимо. — Это еще и виза в Штаты по приглашению мелкомягких програмеров!



▲▼▲

А вечером я первый раз в жизни пожалел, что в нашей джибиндии производят лучшую в мире радиотехнику.

Три часа ждали, пока у епа аккумуляторы сядут! Совсем стемнело, холодает все сильнее — а он все бегает, гад! Пришлось пивом согреваться.

Ну, наконец отбегался щенок. Мы уже так продрогли, что зуб на зуб не попадает. А нам еще час до Кембриджа...

Наконец доехали, добредаем до общаги. Вваливаемся внутрь. Тепло, благодать...

И тут привратник, чтоб его!

— Доброй ночи, джентльмены, — на Вика глядит зло. — Что это вы несете?

Это он про кевларовую тушку епа у Вика под мышкой.

А Вик пивом перегрелся. Наглости у него добавилось, а вот четкость мысли явно сбилась.

— Щенка! — говорит.

И к лифту.

Но не тут-то было. Привратник мигом от своего ти-ви отлип и проход загораживает.

— Нет, джентльмены, — говорит, прищурившись. — Собаку вам придется оставить снаружи. Правилами колледжа запрещено приносить животных в комнаты студентов.

Вик мигом набычился.

— Какие правила? — рычит. — Это же электрический щенок!

Но привратник только головой мотает:

— Нет, джентльмены. Вам придется оставить собаку снаружи. В правилах написано четко: запрещены *любые* животные. Может быть, ваш электрический щенок начнет кусаться и на людей набрасываться?

Вик словно подвис малость.

Оттесняю я его быстрее в сторонку, пока он на строительный слог не перешел. Пытаюсь со стариком вежливо договориться. Но тот ни в какую. Ему еще прошлой ночью, когда Вик мимо него ящик пива протащил, нехило влетело. И теперь привратник всеми четырьмя конечностями уперся. Еще и декану пригрозил звякнуть, если что...

Декан-то, конечно, человек образованный. Робота от животного отличит. Но ведь Вик и у декана вот уже где сидит! Сразу начнет копать, откуда у нас такие деньги — еп дороже иной машины стоит...

Плюнули мы, вернулись на вокзал, сдали щенка в камеру хранения.

Во рту — пивной перегар, в душе — помойка. Столько стараний, и все зря!

— Это все из-за твоего пива! — говорю в чувствах. — Если бы ты думал, что говоришь, привратник к нам не привязался бы!

— Ты на пиво не наезжай! — Вик огрызается. — Пиво — это такая штука... А в правильных дозах... Иногда такое сделаешь, до чего в нормальном состоянии ни за что не додумался бы. Утром в себя придешь — и даже не верится, что это действительно ты такое отчебучил! Даже не помнишь ни фига! А иногда совершенно гениальные штуки получаются.

— Ну да! — говорю. — Протащить в общагу ящик пива, например!

Если бы не лучшая на курсе успеваемость, декан Вика после вчерашнего мигом из колледжа попер бы.

— Не... — Вик обороты сбавляет. — Ну, иногда на поворотах заносит, конечно... Бывает. Тут главное — подписываться надо правильно. Чтобы до народа дошло, что ты не по злобности, а на пивных калориях. А то таких плюх накидают, что мама не горюй... Мамашу-то почти всегда и жгут первой, кстати... Видел, у меня на мониторе липучка висит? "Mode: seriously drunken." Как раз на такие случаи. Чтобы не забыть, как надо подписаться, чтобы народ снисходительнее был, если шутка не удалась.

И в магазин ныряет, чтоб еще пару банок прикупить...

▲▼▲

Наш угон все-таки отследили.

Два здоровых полисмена хватают нас за шкирки, бросают в машину на заднее сиденье и гонят в управление, как сумасшедшие.

Но Вик не отчаивается. Потихоньку достает свой коммуникатор, что-то на нем химичит... И вдруг наперерез нам, с красного светофора, вылетает машина. И бампер в бампер нас — бабах!!!

У полисменов глаза на лоб. Мало того, что машина на красный свет мчалась — так она еще и без водителя! Ребята в крик и из машины лезут — своим глазам не верят.

А Вик хохочет. Быстрее дверцы запирает и на передние сиденья ныряет, к рулю. Аварию он устроил: нашел через сеть машину с автоматической парковочной системой — ну а дальше дело техники.

Мы в аэропорт. Но только наш самолет от земли отрывается — нам на хвост два боевых истребителя садятся. Вик снова за коммуникатор хватается. Залезает в спутниковую навигационную систему, подправляет там малость... Самолеты мигом про нас забыли. Как начали метаться! И бочки, и косые петли, и обратные иммельманы — чего только не крутят! Это с военных спутников десятками посыпались предупреждения о ракетных атаках. Вот электроника истребителей и тронулась...

На горизонте Америка показалась. Нью-йоркские небоскребы, Статуя Свободы... И тут в салон пилот выходит. И помолиться предлагает. В последний раз. Сербские хакеры взломали сеть аэропорта и активировали систему автоматической аварийной посадки. И автопилот самолета теперь только их приказы выполняет.

Сербы решили уничтожить символы Международного Надсмотрщика. Нашему "Боингу" самый главный достался. Мы прямо на Свободу несемся. У нее от страха глаза — как у анимешных девчонок стали. Факел уронила, завизжала, подол на голову натянула и только зубы стучат: клац-клац-клац!

А сербы наш самолет прямо в эту пасть ведут... В огромные бронзовые клыки... Клац! Клац!! Клац!!!

Я рванулся из кресла...

▲▼▲

...и грохнулся с кровати.

Сердце — как ночной мотылек у лампы. Трепыхается, словно из груди вырваться собралось. Ну и сны...

И понятно, отчего. Чертов Вик! Не спится ему! В прихожую из его комнаты свет падает. Гула вентиляторов нет — комп не на форсаже работает, — зато клацанье по клавиатуре прекрасно слышно!

Бедное мое подсознание...

▲▼▲

А утром этот паразит мне даже выспаться не дал!

— Вставай, Дик! — пристает.

Ему-то хорошо — он за три часа высыпается, извращенец фидошный. А мне часов девять надо.

— Отстань... — бормочу. — Ты вообще хоть спал сегодня? Всю ночь по клаве молотил, спать не давал...

— Да? — Вик хмурится. — Не помню... Под пивным наркозом был, наверно... Но это все фигня! Вставай, Дик! Ты, типа, коренной лондонец, голубая кровь, все такое...

— Ну и?

— Ну и! Должен знать: где у вас скупщики ошиваются?

— Какие скупщики? Отвяжись...

И одеяло на голову натягиваю.

Но Вику если что-то надо, от него так просто не отвяжешься.

— Какие, какие... краденого! Что мне теперь с этим щенком делать, если в общагу его пронести нельзя? Не зря же мы целый день на него убили!

— Вик, ты чего?! — я даже глаза открыл от удивления. — Мы из-за твоего епа и так едва не попались! Забыл, как полисмены в парке нас чуть не забрали?

Но Вик даже бровью не ведет.

— Чуть-чуть не считается, — говорит. — И вообще! Бояться багов, из никсов не вылезать. Кончай прикидываться осиновым листом на ветру! Вставай и пошли!

▲▼▲

Забираем мы щенка с вокзала, тащим его в мастерские колледжа. Вскрываем. Отключает Вик в биосе опцию тревоги — чтобы еп не блажил, когда к нему без специального магнитного жетона подходят. Аккумуляторы щенку заряжаем — и опять в Лондон.

Привожу я Вика куда надо.

Нас сразу же заметили. Подходит к нам тощий парень, в вязанке, натянутой до самых бровей:

— Че есть, пацаны?

Я с ним объясняюсь. Ну, то-се, пятое-десятое: это, типа, не дешевая японская поделка вроде "Айбо", это, типа, отечественный рулез...

Но парень про электрических щенков первый раз слышит. На тушку епа под мышкой у Вика глянул, языком поцокал — и полтинник предлагает.

Ну Вик ему и сказал, что думает по этому поводу. Хорошо, что на русском — иначе бы не вылезать нам месяца полтора из лучшего госпиталя.

— Вик, ты это... — шепчу быстрее, пока он на английский не вздумал перейти. — Ну их... Они парни крутые... Фиг с этим щенком...

Но у Вика словно рефлекс какой включился. Сует он мне щенка — и преображается. Челюсть вперед выдвигается, пальцы растопыриваются — и идет Вик на парня.

— Братан! — говорит. — Кончай шестерить, я в настроении перетереть по-серьезному. Веди к боссу!

И взглядом парня обламывает. И что вы думаете? Обломал. Парень мигом ушки поджал и повел его куда-то! Я офигел. Где это Вик в своей Раше тусовался, если с такими парнями общий язык находит? Или у них в Раше все такие?..

▲▼▲

Через двадцать минут возвращаются. Вместе с ними еще какой-то крутой толстяк в кашемировом пальто и бадигард, как надувной шарик накаченный.

Отходим мы в подворотню, чтоб свидетелей поменьше. Осмотрел толстяк епа, языком довольно поцокал — и отслюнявливает Вику три штуки.

— Надеюсь, все будет нормально? — говорит. — Если что... — и взглядом нас буравит.

Но Вик как деньги получил — все, уже сияет. И все остальное ему по... ну, в общем, море по колено.

— Все нормально! — говорит. — Считайте, с гарантией! На всякий случай только форматните ему харды, качните из сети нужный софт и заново установите. Мало ли что...

Но толстяк Вика уже не слушает. Бадигард щенка сграбастал, и они быстренько растворились.

А Вик к парню в вязанке прицепился. Стрельнул у него мыльный аромат, куда можно предложения направлять, потом свой дал... Я его еле оттащил, пока он наш реальный адрес не выболтал! Вик уже в раж вошел. Так и рвался окунуться в большой бизнес!

▲▼▲

Но слово сдержал. Мне не то, что немножко перепало — деньги Вик поровну поделил. Парень он, конечно, отвязный, и пофигист тот еще — но все-таки неплохой чел, даром что из Раши.

То есть это я так думал...

До следующего утра. Сам-то Вик сразу куда-то свалил, а я на ночь в Лондоне остался. В общагу только к полудню вернулся. Нагулялся так, что от вокзала до колледжа еле доплелся.

А привратник, зараза, еще издевается:

— Как ваша собачка, Ричард? Не кусается? Не заразилась бешенством? — и хихикает противно так.

Прошлепал я мимо него, не среагировав — сил не осталось, чтобы на такие тупые шпильки реагировать. Даже до комнаты добраться сил не хватило. Только до холла и дотащился. А там в кресло рухнул.

Перед глазами телевизор. Но сил совсем нет. Даже на то, чтобы глаза от этого завшивевшего осциллографа отвести.

На экране довольные журналюги суетятся — ну просто офигенно радостные! Видно, где-то человек триста за раз погибло, не меньше. Я даже прислушиваться начал — и вот тут мигом в себя пришел.

▲▼▲

Не только Вик на епов подсел.

Еще один парень нашелся. Вычислял владельцев электрических щенков и заражал епов специальным вирусом. Журналюги его тут же Ржаным Хакером окрестили — полисмены уверены, что парень здорово на психоделики подсел. Прямо так и подписывался — MSD, по аналогии с LSD, как я понял.



А сегодня утром на всех зараженных щенках этот вирус активировался. Журналюги просто захлебывались, расписывая прелести "электронного бешенства". Мирные кевларовые игрушки стали набрасываться на своих хозяев. Особенно не повезло владельцам последних моделей, у которых челюсти лучше настоящих...

В одном только Лондоне девять человек пострадало. Тут нарезка из пострадавших пошла — но много я не запомнил. Второй группой пострадавших оказались тот толстяк и бадигард, которым мы угнанного щенка сбагрили.

Пока медики их к эмбьюлансам вели, толстяк все за поврежденное достоинство хватался, матюгался и обещал до каких-то студентов добраться. Бадигард от босса не отставал. С лексикой у него хуже оказалось, зато чувства из его луженой глотки так и фонтанировали...

Вот тут-то у меня второе дыхание и открылось. Скупщики уверены, что Вик это все специально подстроил! И как им доказать, что вирусом щенка не он заразил?

А я был вместе с ним... Как бы мне за компанию тоже руки-ноги не поотрывали!

Вообще-то я не трус, но тут немного струхнул. Самую малость, конечно... Зубы так клацали, что челюсть пришлось рукой придерживать, чтобы эмаль не облупилась.

Надо Вика предупредить! Немедленно!

Я за телефон — но пальцы на ремень натыкаются. Блин! У друзей забыл! Сотовый мой в Лондоне остался...

Я быстрее в наш номер. Так рванул, что хоть сейчас в сборную колледжа записывай.

— Вик! — ору, едва в номер влетев.

Вик должен придумать выход!

Как же хорошо, что я ему тогда по рукам врезал! Иначе бы Вик тому парню в вязанке еще и наш реальный адрес выболтал! А если скупщики узнают, где мы живем — они с нами такое сделают, даже подумать больно!

— Вик! — в его комнату влетаю.

Но его нигде нет. А на мониторе к старой липучке новая прибавилась:

"Доброго времени, Дикки!

Недельку меня не будет, махнул домой наших девчонок навестить. Ваши все какие-то не такие.

ЗЫ! Я тут подумал... В общем, зря мы не оставили скупщикам нашего реального адреса. По мылу им может быть стремно, а заказы на щенков должны быть, это наша золотая жила. Так что я им в мыльницу кинул, где с нами в реале можно пересечься. Если заглянут, пока меня не будет, обслужи их по высшему разряду. Удачи!"

▲▼▲

— З-зараза...

Что же ты сделал!

И тут в прихожей дверь хлопает. И в два голоса матерятся.

И самое паршивое — узнал я голоса...

Ох, блин... Все... Я только по стеночке оползаю.

Время словно остановилось. А голоса все яростнее...

Вот они чуть тише — это толстяк с бадигардом в мою комнату ушли. Снова громче — это они обратно в прихожую вышли. И сюда идут, в комнату Вика...

И вошли...

— Зараза!!!

Это не толстяк с бадигардом! Это Вик с магнитолой на плече! Издевается, гад!!! С телевизора записал! Да я же его сейчас...

Но только я вскочил — Вик сам на меня набрасывается:

— Ты зачем сотовый выключил?!

Сотовый? При чем тут сотовый? Я даже растерялся.

— Я...

— Я из-за тебя четыре сотни потерял! — Вик бушует. — Увидел в аэропорту новости, звоню тебе — а ты...

— Я его у друзей посеял...

— У друзей он его посеял! Да мне из-за тебя пришлось из аэропорта сюда мчаться, чтобы тебя, олуха, предупредить! Даже билет не успел сдать!

— Да при чем тут четыре сотни! — я тоже завожусь. — Ты зачем скупщикам наш реальный адрес сообщил?! Они же нам теперь руки-ноги поотрывают! Ни за что не поверят, что про вирус мы не знали! Они...

— Не блажи, не оторвут, — Вик меня обрывает. Свой навороченный коммуникатор на кровать швыряет. — Нет у них нашего адреса. По дороге сюда я их мыльницу уже распотрошил и свое письмо изъял. Не успели они мое письмо с сервера забрать. И нашего реального адреса теперь не узнают.

На меня такая волна облегчения накатила, что даже ноги держать перестали. Вслед за коммуникатором на кровать плюхаюсь.

— Так значит, все?.. — говорю с надеждой.

— Нет, не все, — Вик прищуривается.

Я мигом напрягся. Что еще не так?

— Вик?..

— Что "Вик"?! — он взрывается. — Этот остряк-самоучка всю нашу золотую жилу обломал! После этого скандала кто станет угнанных щенков покупать?! Нет, не все... — сквозь зубы шипит. — Я этого паразита найду! Электронное бешенство выдумал... Английский юмор, типа... Ну, ничего. Посмотрим, как ему москальские хохмочки придутся...

— Но как ты его найдешь?

— Молча! — Вик огрызается. — Этот остряк недоделанный обязательно опять попытается щенков заражать, знаю я таких. А я его на живца и поймаю.

— Как же ты его на живца поймаешь? Епа-то у нас теперь нет...

— Да на фига он нужен?! Работу еповой операционки можно и на обычном компе эмулировать. Ну, я и эмулирую. И подставлюсь... А когда он на мой комп свою прогу для удаленного админства закачает, я ее распотрошу, в обратную сторону по всем проксям пройдусь и на реальный адрес этого остряка выйду. И...

И замолкает, кровожадно ухмыляясь.

— Винт ему форматнешь?

— Детский сад, Дикки.

— Мамашу с камнем сожжешь?

— Что за слюнявый пацифизм?

— А что тогда? Морду бить пойдешь?

— Ну... почти, — Вик прищуривается нехорошо. — Лично у меня всяких там джентльменских замашек и всякого такого ни на полюрика. Никакой голубой крови, никакого, типа, чувства вашего английского юмора... Сам-то я шутку с этим электронным бешенством оценить не смогу. А знаешь, кто сможет?

Догадываюсь...

— А... А не слишком круто?

— В самый раз, — Вик отвечает невозмутимо. — Хакер, Дикки, это не только две распальцовки и три компакта чужих прог.

— Ну да... Еще и профессиональная этика...

— Ну... — Вик морщится. — Слишком пафосно. Я предпочитаю называть это корпоративной ответственностью. В конце концов, не зря же я у скупщиков их мыльный аромат брал?

Но я его уже не слушал. Я вдруг вспомнил, как подписывался парень, рассылавший вирус бешенства. MSD. Полиция уверена, что это LSD с очепяткой. Но...

Я еще кое-что вспомнил. А прямо передо мной, на мониторе Вика, кроме свежей липучки еще одна висит, старая. На специальные случаи.

— Вик, ты знаешь...

— Что?

— А ведь ты никого не поймаешь.

— Поймаю! Если я подсек только одного епа, а он пятерых, это еще ни о чем не говорит! Подумаешь! Дуракам везет... Поймаю! И не таких делали!

— Нет, не поймаешь.

— Спорим? — Вик заводится.

Но у меня уже сил не осталось смех сдерживать. Валюсь на кровать, и говорить уже не получается. Только и могу, что руку поднять и в старую липучку ткнуть:

"Mode: Seriously Drunken". ■

Геймер

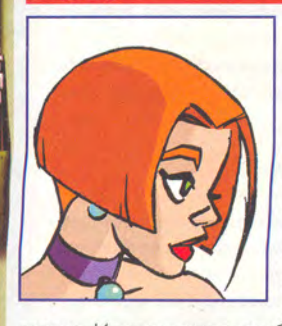


Приветствую всех. Как обычно, констатирую нашествие очередного, предосеннего месяца августа, который "уже" наступил для всех читающих сейчас "Манию" и "еще" не наступил для меня — медленного умирающего в редакции от невыносимой жары. Искренне надеюсь, что к моменту выхода номера в розничную продажу ваши мозги окажутся менее перегретыми, нежели мои на данный момент, и все мои традиционно несмешные шутки будут восприняты снисходительно.

О том, что вас ждет в этом выпуске. Мы продолжаем КВН, посвященный открытию нового жанра, изучаем первые результаты "анкетирования" по проблеме наркотиков в клубах, передаем рупор коллеге Артемьеву для освещения проблематики по статье "Всеобщая программная анархия" и, как это принято у нас в последнее время, декламируем лучшие стихотворные творения наших читателей. Отдельной темой рубрики, письмом номера, идет идея, подхваченная мною с нашего интернет форума. Долой "Скринтурс" — да здравствует "Саунд-Трекус"!

Пользуясь случаем, хочу немного пожурить товарищей, не участвующих в конкурсе "12 злобных геймеров". Стыдно, дорогие мои. Активнее надо быть. Для вас специально напоминаю, что тема обсуждения на этот раз поставлена серьезная и очень прикольная. Звучит как: "Что лучше — компьютер или девушка?". Долг всех активных читателей "Мании" проанализировать возможные ответы на этот вопрос и — самые замечательные выслать нам. Объем — абзац, язык исполнения — русский, стиль — краткий, но емкий, призы лучшим — гарантированы. Шутки и прибаутки приветствуются, но обязательными не являются!

Катя



Всем привет! Поздравляю всех с продолжением благословенных летних теплых дней. Ибо, в отличие от изнывающего в редакции от жары Геймера, я (как, надеюсь, и вы) времени даром не теряла. И спешу гордо сообщить, что золотистый загар великолепно сочетается с рыжими волосами и гармонично оттеняет зеленые глаза. А если у кого-то в редакции загар от беспрерывного сидения перед монитором синий, а еще они и от зависти зеленые, то могу только посочувствовать...

Кстати, замечу, что при постановке задачи конкурса "12 злобных геймеров" перегретый товарищ Геймер в очередной раз продемонстрировал узость мышления, совмещенную с его традиционными косностью и мужским шовинизмом. "Что лучше — компьютер или девушка?" — что это за тема такая? Зачем мне, например, девушка? Однозначно считаю, что для нас, геймерш, тема должна звучать по-другому: "Что лучше — компьютер или парень?". И готова первая же, от имени всех девушек, начать обсуждение этой увлекательной темы. Итак, компьютер:

а) Не ждет от вас проявления кулинарных талантов,

б) Не любит футбол,

в) Не гоняется за встречными юбками,

г) Готов развлекать вас в любое время суток, ничего не требуя взамен,

д) С другой стороны, не способен оценить классную прическу или новые туфли,

е) С третьей стороны, не требует классной прически или новых туфель, чтобы оставаться с вами...

Короче, начав вот так с лету, легко можно продолжать перечисление аргументов "за" и "против" сначала до конца алфавита, а затем до конца ряда натуральных чисел. Мне тема "компьютер или?" кажется ну очень перспективной, ибо дает возможность всем участникам дискуссии на законных основаниях потыкать пальцем в недостатки ближнего, а это всегда приятно. А вы как думаете? Пишите, и ваши самые интересные ответы мы напечатаем на страницах нашей почты.

Геймер

Лично я для себя вопрос, что же лучше, давно уже решил. И сами понимаете, в чью пользу. Тем не менее, считаю предложение Кати вполне себе демократичным и, пока еще не поздно, предлагаю всем шовинистически настроенным геймершам перефразировать тему на "Что лучше — компьютер или парень?". Пусть вам будет.

Саундус-Трекурс

Письмо номера

Предлагаю вместо скриншотов из игр класть на компакт записи звука игрового процесса — ну, там, бойня, музыка (не по отдельности). По-моему, это более интересно, да и посложнее будет. А чтобы сильно сложно не было, можно класть записи, скажем, из 5-и достаточно известных игр.

Seraphim

Катя

Напомню, что "Скринтурс" — это конкурс на компакте. Там мы выкладываем несколько скринов из игр, и надо угадать, из какой конкретно каждый. А тут вот товарищ предлагает угадывать игру по мелодиям и/или прочим элементам озвучки. Типа "я милого узнаю по походке". Чесслово, идея супер! Опять таки, в Библии тоже говорится: "Имеющий глаза да увидит, имеющий уши да услышит!" И если читательские глаза мы уже привыкли традиционно озадачивать по полной программе, то уши нашей возлюбленной паствы до сей поры находились в полнейшем небрежении. Товарищи читатели, клятвенно обещаем исправиться и позаботиться о ваших ушах! Чтобы они (уши, то есть) могли наслаждаться шедеврами типа привязчивого как марктвеновское "режьте, братцы, режьте" мотивчика из первого Warcraft или прелестными мелодиями из Ascendancy. Или же почитаемым нами с Геймером тяжелым роком. Ждите анонсов!

Геймер

Замечательная идея. Возможно, трудно реализуемая, но в своей простоте, привлекательности и очевидности просто гениальная. Насколько мне известно, подобного еще не было ни в одном из игровых изданий.

А вообще я иногда поражаюсь, как тяжело и болезненно рождаются оригинальные идеи у нас, профессией предназначенных для творчества людей, и как легко и мимолетом генерят креатив (от английского "creative" — созидательный) наши читатели. Даже немного обидно становится за журналистский народ.

Первым, хотя и не единственным препятствием на пути создания нового конкурса я вижу проблему придумывания оригинального и хорошо отражающего суть названия. Такого как "Скринтурс" — рожденного на стыке слов "конкурс" и "скрин". При попытке применить освоенный механизм к имеющейся данности у меня лично получилось нечто бредово-латинское, вынесенное в заголовок письма. Беда заключается в принципиальной несовместимости жаргонного "мьюзик", "саунд" и "саунд-трек" с капризным сложнокоренным "конкурс". Получающиеся мутанты вроде "мьюзикурс", "саундурс" и "трекурс" обсуждению не подлежат, ибо ни о чем не говорят и никуда не зовут.

В общем, если вы еще не догадались, я опять намерен воззвать к вольной читательской мысли. Как бы вы назвали описанный комрадом Seraphim'ом конкурс? Варианты, как всегда, шлите на мой гавкающий или на катин квакающий.

Доктора-убийцы и геймеры-наркоманы

Письмо №1

Здравствуйте, уважаемые Катя, Геймер, да и вообще вся редакция любимого журнала! Хочу высказаться насчет самого первого письма из июльского номера, где говорилось о новом жанре.

По моему скромному разумению, предложенное автором письма "буйство" (цветов и красок) ни в коем разе не является оригинальным жанром, а есть банальный симулятор, ну — в лучшем случае, компиляция из симулятора и хоррора. И, на мой взгляд, таких игр существует достаточное количество, просто они хорошо замаскированы :). Ярчайшим примером являются всевозможные "доктор-симы". Кстати, Ганибал Лектор тоже начинал как доктор :)). А последняя новинка из этой серии — Combat Medic, это же просто сбывшаяся мечта маньяка-самоучки!

P.S. О наркотиках и клубах.

Господа, а в чем вы, собственно, видите проблему? Ведь спрос рождает предложение. Я неоднократно видел в клубах молодых людей в состоянии наркотического опьянения, и пока такая публика будет присутствовать в клубах, всегда найдутся предприимчивые люди, готовые удовлетворить возросшие потребности

населения, причем с доставкой прямо, так сказать, на рабочие места.

С уважением, Ваш горячий поклонник, Yuriy A. Kabinetskiy (ja_kabinet@mail.ru)

Катя

Угу. Если посмотреть с точки зрения Юрия, то стратегия — это симулятор полководца. Экономическая стратегия — симулятор деятельности бизнесмена. RPG — симулятор героя. Компьютер в целом — симулятор реальности. Поняли, к чему я веду? К тому, что само слово "симулятор" не объясняет **ничего**. Ибо любая игра — от "одень Бритни Спирс" до DOOM — это симулятор чего-нибудь. Все-таки главный вопрос — чего мы тут симулируем? И вписывается ли предложенное товарищем Riba творческое членовредительство в те рамки, в которых мы симулировали до этого? Думаю, нет, никак не вписывается, то есть все-таки перед нами новый жанр.

P.S. А вот что касается продажи наркотиков в компьютерных клубах, то тут я с Юрием полностью согласна. Он высказывает совершенно правильные мысли, созвучные моему ответу из прошлой "Почты" (себя похвалить всегда приятно!). Спрос рождает предложение, на ловца и зверь бежит, и все в таком духе. Казалось бы, никаких проблем. Если бы не одно "но!". Которое состоит в том, что в нашей стране ненормально популярен метод лечения перхоти при помощи гильотины и из-за отдельно взятых несознательных товарищей младшего возраста избыточно сознательные товарищи старшего поколения могут попытаться надавить на административные рычаги. Причем "для пресечения и искоренения негативных явлений" запросто могут замахнуться сплеча и звездануть по всем компьютерным клубам. Хотя, после того, как позакрывают клубы, кафешки, дискотеки и прочие разномастные тусовки, останется только прикрыть все школы... То-то хохма будет!

Кстати, если говорить серьезно, доношу до вашего сведения, что на нашем сайте ***www.igromania.ru*** некоторое время назад проводился опрос-голосование о реальном положении дел с наркотой в клубах. В настоящее время из ответов явствует, что на практике эта проблема касается не более (скорее — менее) 10% всех компьютерных заведений.

Кроме того, мы просим присылать нам по почте письма (можно анонимные) с описанием конкретных фактов типа "что, где, когда". Думаю, нам всем будет интересно узнать, как обстоит дело в действительности.

Геймер

Милый друг Юрий. Внимательно перечти текст моего ответа, а также тезисное резюме моего же производства в финале. Там я дважды выдвигал идею о том, что разного рода заготовки, намеки и под-стол-ходящие идеи чернушного жанра уже существуют во плоти (весь 7-ой номер — тому наглядное свидетельство). Что наше открытие, собственно, состоит в осознании "насилия" как отдельного жанра. Не сюжета, не затравки, не концепта — а именно жанра, полноценного и самодостаточного. Все эти не к ночи упомянутые тобой "Доктор Симы" есть ничто иное, как "намеки", а не чистокровный жанр.

Идея "спрос-предложение" мне лично совсем не импонирует. Хотя я и считаю ее принципиально верной и не могу не согласиться с товарищем Кабинетским. Просто, если вдуматься в нее чуть-чуть поглубже, то получится, дорогие мои, что абстрактная вина и реальная суть проблемы лежат не на совести каких-то там коварных драг-диллеров, а на нашей с вами — по-геймерски розовой и девственно непрокуренной совести...

Ведь Юрий прав: если бы не было геймеров, употребляющих наркоту, то и проблемы бы как таковой не существовало. Может быть, стоит перефразировать тему опроса и честно спросить: "не употребляешь ли ты, брат-читатель, в данный момент гашиш напополам с героином и не заедаешь ли его случаем неспелым мухомором?". Как вы считаете? Пишите...



Скриншот взят из оригинальной модификации для GTA3 в которой все рекламные щиты заменены на сами видите что. Автор мода Шутчевич Андрей.

Как много девушек хороших

Письмо №2

Hello Gamer,

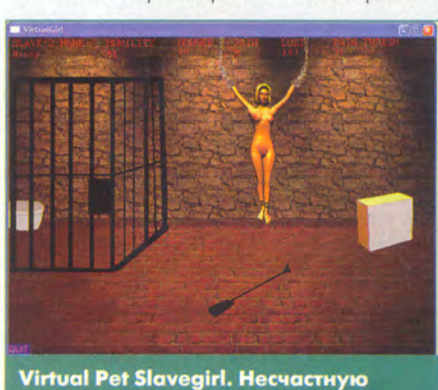
В номере 07.2002 кто-то прислал вам письмо, в котором предложил чернуху как новый жанр. Вы радостно вскричали "Вот оно!!!".

Дык вот НИЧЕГО ПОДОБНОГО! Была такая игра Virtual Pet Slavegirl, или вроде того, и была она лет 5 назад. Основной задачей игры было мучать девушку (бить, морить голодом, вешать в настенные кандалы и т.д.). Такой уж сверх-жестокости, как в письме, конечно, не было, но по-моему — вполне чернуха.

See ya. Best regards, Crazy Sage (trias@newmail.ru)

Геймер

Август 1998. Я мееедлеееенно копирую с дискет какую-то новую игрушку, сделанную по новой и, без сомнения, революционной технологии Macromedia Flash. Все так же мееедлееееннно запускаю сие чудо, отвечаю на какие-то дурацкие вопросы и... И дальше — полный тихий ужас. Аляповатый робот Вертер женского роду с голосом побитой собаки и грацией маникена в брутальном антураже подвала дома №7 по Большой Садовой, что борется за звание дома высокой культуры, выставляет свое неприглядное тело в неприличных позах, в коих мы обязаны его (тело) сечь какой-то фиговиной, шлепать по заднице опять же какой-то другой фиговиной и, до кучи, вибрировать сами понимаете какой фиговиной. Действо протекает монотонно и без всякой воли к победе, что, собственно, и неудивительно, так как суть этой самой победы игроку неизвестна. Бензину в комфорку подливает подопытная героиня, которая то завывает, то замолкает, причем делает это с вялой, отупляющей цикличностью. При помещении несчастной уродки в импровизированную клетку наблюдатель замечает странные движения в области черепа: оказывается, прическа девушки движется отдельно от ее светлой головы и ни в коем случае с оной синхронизироваться не собирается...



Virtual Pet Slavegirl. Несчастную девицу зовут Missy...

Вот это вот все безобразие и называется Virtual Pet Slavegirl. Прошу не любить и не жаловать: игра почти неизвестна, т.к. даже по десятибалльной шкале, увы, ей нельзя поставить рейтинг выше нуля. И во всем этом действе столь же мало насилия, как и в оригинальном мультфильме Уолта Диснея — "Бэмби". Конечно, по выражению Венедикта Ерофеева, "некий метафизический намек и пафос" на идею насилия присутствуют, но заметить его сможет лишь специалист по психо-сексуальным расстройствам (мои поздравления автору письма).

Crazy Sage, как и многие другие написавшие нам читатели, путает чистый чернушный

жанр, где насилие является основной и — фактически — кристаллизованной темой с сексуальными извращениями, выраженными в цифровой форме. Садо-мазо и истинное насилие — есть две разные, пусть и похожие, как двоюродные братья, вещи. Не надо их путать. Да еще и приводить в пример такой вот страх — Virtual Pet Slavegirl.

Про все на свете

Письмо №3

Привет, Маниаки большой дороги им. Игровой Индустрии!

Что я скажу: сей "новый жанр" отнюдь не нов. Вспомните хотя бы "Ultra Vixen". Там нам вместо вступительного мультика преподносили анимешные комиксы, а непосредственно в игре была анимешная типа 3д-графика. Нам предлагалось по всячески мучить девушку, зачем-то залезшую в немецкие, если не ошибаюсь, казематы. Способов было много, звуки были не очень — но с пивом тянули. В общем, не новый жанр открыл тов. Riba — он просто вынес его на всеобщее обозрение (за что ему большое маньяческое спасибо ;).

Затронем теперь больную тему: как выпустить такую игру. По-моему, вариант лишь один: пираты. Уж они-то не откажутся сорвать большой куш на таком деле (а я уверен, что если количество продаж и не побьет рейтинги каких-нибудь там "Максов" и "ГТАЗ", то уж встанет с ними на одну ступень).

Теперь про английские версии игр в Челябинске. Дорогой тов. Андрей! Если ты хочешь найти англицкую версию игры в Челябинске, то ты ее найдешь! В одном из магазинов мне предлагали недавно копию лицензионной "ГТА3" (англицкой) — хоть на двух дисках, хоть на одном. Ищущий — обрящет. Английские оригиналы встретить у нас можно (или заказать — так чаще всего и происходит). Походи по магазинам, поспрашивай. Кстати говоря, у нас в городе продаются пиратские подделки под "Фаргус"! Звучит глупо, но это правда. А продавцы действительно практически не везут копии оригиналов — оригиналы нечасто пользуются спросом.

Серг Кодайр (rip2000@fromru.com)

Геймер

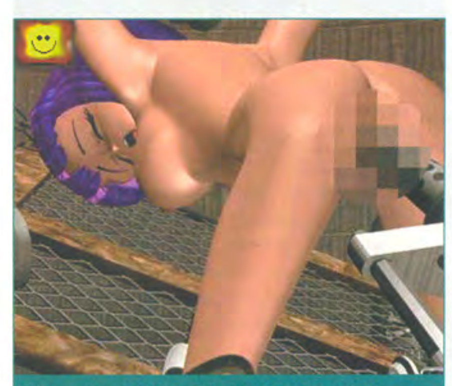
На пункт первый я считайте что уже ответил, ибо заблуждение Серга Кодайра вылезло из того же огорода, что и письмо Crazy Sage. Тем не менее, хочу еще раз остановиться на теме BDSM, ибо чувствую некую напряженность в окружающем меня почтово-письменно-читательском эфире. Глубинная суть заблуждения, на мой скромный взгляд, кроется в древней и весьма интимной связи насилия и секса.

Но я не буду углублять эту мысль самостоятельно, так как пора нам, господа хорошие, вытащить на поверхность еще одну сочную и аппетитную тему для обсуждения. А именно — про секс в играх. В частности, можно поговорить и о связи насилия и секса.

Конкретных вопросов в данной тематике можно сформулировать много. Но мы попробуем начать с самых простых и, казалось бы, очевидных. То есть попробуем ответить самим себе: "есть ли секс в компьютерных играх?". В качестве отправного антипода могу продолжить: "или же все, что есть сейчас в компьютерных играх, есть суррогат и подделка?". К случаю, вспоминаю про какие-то рекламируемые в сети устройства, с помощью которых якобы можно испытать реальные тактильные ощущения полового акта. Кто-нибудь в курсе?

По пункту второму категорично и безапелляционно заявляю, что никакие пираты за разработку игры чернушного жанра не возьмутся. Ибо оно им не надо. Как думаешь, тов. Кодайр, насколько и в какую сторону будет отличаться прибыль, вырученная за продажу самостоятельно сделанной игры, от прибылей, полученных от ее пиратского копирования? Логика проста: зачем трудиться самому, если есть, у кого можно стибрить?

Про то, что пираты подделывают пиратов, я слышал, но сам никогда не сталкивался. Ситуация, прямо скажем, комичная. Сказал бы "так им и надо", но понимаю, что на деле-то как раз страдают коллеги-геймеры, т.к. если пираты класса "Фаргуса" следят за качеством и стараются держать марку, то те, кто под них подделывается, уже этим обычно не грешат. И, кстати, остается пока что открытым вопрос: почему не везут копии оригиналов? Какие у кого есть предположения?


Тот самый Ultra Vixen. Не похоже, чтобы главная героиня имела что-нибудь против того, что с ней делают...

Ломанные патчи

Письмо №4

Привет, Игромания!

Я хочу сказать, что вы выкладываете в основном патчи для англоязычных версий. Дело в том, что в большинстве городов России на рынках присутствуют только ломаные русские версии от "Фаргуса" и "Волка". Приобрести нормальную английскую версию просто НЕРЕАЛЬНО. Потому игрушки либо просто не патчутся, либо после патча начинают требовать оригинальный CD-диск, либо вовсе начинают работать некорректно. Именно поэтому я до сих пор не сыграл ни в один мод для UT — я не могу найти нормальную версию UT, которая бы нормально работала с модами. Поэтому, на мой взгляд, пожалуйста, выкладывайте патчи только для локализованных версий (я имею ввиду игрушки, переведенные "Букой", "1С" и т.д.).

Женя Солянов aka Engine (solanove@mail.ru)

Геймер

Во первых строках этого письма хочу сказать, что давно тебе, уважаемый Женя aka Engine, пора купить лицензионку Unreal Tournament и не мучаться. Если поискать, то можно найти: существует довольно много магазинов, торгующих лицензионной продукцией. А вообще, для несчастливых обладателей нелицензионных версий игры существуют специальные патчи, которые, скажем так, решают данную проблему. Подобное не есть законно, и поэтому мы это не выкладываем. Однако, если тебе нужно, то — пожалуйста, отправляйся, скачивай и ставь. Адреса сайтов даже приводить нет смысла: *любые отечественные* по Unreal / Unreal Tournament.

Касательного твоего требования могу сообщить, что, во-первых, патчи часто ставятся независимо от версии (например, английский патч может установиться на русифицированную пиратскую версию), во-вторых, далеко не везде присутствуют только версии от "Фаргуса" и от "Волка", в-третьих, сама по себе проблема отмирает, так как пиратству в России, судя по всему, существовать осталось уже недолго: посмотрите на обилие официальных локализаций в "Новостном меридиане"! В Москве уже половину продаваемого (примерно) составляют отнюдь не пиратские продукты. Полагаю, постепенно то же самое будет и за пределами столицы. Сейчас уже надо сильно постараться, чтобы найти на компакте патч, который не ставится... И не зря раздел "Патчей" — к слову — является вторым по популярности на компакте после "Игровой зоны"!

Иконотворчество

Письмо №5

Предлагаю конкурс по созданию наборов иконок для замены стандартных (windows'овских папок, доков, изображений и т.д.). Иконки, желательно, должны быть полностью нарисованными в одной цветовой тематике. К примеру, можно взять набор иконок под названием "Icons Blue Titanium Millennium" из мартовской (03[54]) "Мании".

Juras

Катя

Почему бы и нет? Если есть конкурс обоев, то почему не быть иконкам? Идеальный случай — сочетание того и другого. Например, оформить рабочий стол в тематике и цветовой гамме любимой игры, скажем, четвертых "Героев" или "Морровинда". Представляете, на фоне обоины с картой острова Вварденфелл или с любимым пейзажем близ Кальдерры живописно раскиданы иконки с использованием фигур разных монстров из игры. Допустим, для почтовых агентов можно сделать так: стандартного почтового мыха (прости меня, мых!) заменить на летающего ящера Cliff Racer, а склонный к длительным раздумьям Microsoft Explorer обозначить при помощи монстра с подходящим к ситуации названием "спящий". Для иконок антивирусных программ использовать предметы из красных даэдрических или зеленых стеклянных доспехов (в зависимости от цветовых предпочтений). И так далее...

Если вам, дорогие читатели, тоже симпатична эта идея, пишите нам с Геймером. Ждем!

Геймер

Именно, что пишите. Идея хороша, и ежели народ поддержит, то мы, со своей стороны, обязуемся обеспечить все необходимое. То бишь: нужные утилиты на компакте, статейку с



Сидел я тут, играл в Max Payne. Выстрел из shotgun'a, и на стене появился замысловатый узор... ну, я его чуть-чуть дополнил, и вот что получилось.
Bishop[AIDS]

инструкциями в журнале (или на CD) и, конечно же, богатый призовой фонд. Всем товарищам, участвовавшим в нашем прошлом конкурсе на лучшую обоину для десктопа, имеет смысл достать из запылившегося Фотошопа проржавевшие плагины, протереть сухой тряпочкой 3D Studio и начать творить с новой силой и энтузиазмом. Тематика, думается мне, предпочтительно игровая. Рисовать в первую очередь следует стандартные виндовые иконки, такие как "Мой Компьютер", "Сетевое окружение", "Мои документы" и т.д. Слать — на мой почтовый ящик. Первые работы будут расцениваться как однозначная поддержка идеи конкурса!

Дискуссии о демо-сцене

Письмо №6

Геймер

Интересные проблемные письма приходят не только на наши с Катей адреса. Пример выдающегося и весьма познавательного эпистолярного творения, адресованного автору статьи "Всеобщая программная анархия", Константину Артемьеву, читайте далее. Кстати, автор письма — небезызвестный вам Павел Севец. Человек, чьи письма приходили в редакцию "Игромании" с самого ее основания. Исторически, один из наших самых уважаемых и почитаемых читателей.

Павел Севец

Прочитал статью Константина Артемьева "Всеобщая программная анархия" и ее продолжение, "Демо-сцена". Константин чертовски прав практически во всем. Но есть одно "но". Сложность ПО растет непропорционально росту человеческого IQ. В будущем разработка новых программ будет становиться все сложнее и глючнее. Даже "open source"-проекты, которые обкатываются за счет коллективного усердия, так или иначе, прикованы к архитектуре компьютера и, часто, к ОС. На дальнейших этапах разработок ПО запросто может выясниться, что с таким трудом разрабатываемая программа базируется на кривой ОС, которая сводит на нет все старания разработчиков. И ладно, если бы речь шла только о рядовых программках. Например, структуру www изменить уже никак нельзя. И в итоге разработчики сетевых решений привязаны к системе "клиент-сервер".

Для создания максимально оптимизированного алгоритма, быстрого и эффективного, не пожирающего системные ресурсы подобно WinXP, требуются глубинное знание программирования и недюжинная соображалка. Надо быть или высококлассным специалистом, или гением. Ну, допустим, ты — гений. И что с того? Не все же — гении. В одиночку классную программу не создать.

Даже если компания гениальных программистов сумеет за какой-то период времени накатать аналог Windows XP (Linux XP :-)) объемом в 3 Мб, к тому времени уже выйдет какая-нибудь Windows XXX. Ну и что получается? А то, что общественность поудивляется гениальности сих программистов, да и вернется к своим Windows XXX. "Максимизированный" код — это как золотой кубок в музее. Всех потрясает мастерство его создателя. Но этот кубок так и остается ЭКСПОНАТОМ :-(

Константин Артемьев

К сожалению, во многом ты прав. Но не во всем. За последние десять лет сложность разработки среднестатистических программ **уменьшилась** раз в десять. И ты сам нашел ответ, почему. Все дело во всеобщей стандартизации. Сегодня средний программист — вовсе не одаренный гений. Он может открыть свою богатую базу компонентов, набросать в программу стандартные модули и блоки, наскоро связать их друг с другом, — и вот, текстовый процессор почище Word или новый браузер готов. Остается только его продать, но на этом этапе сложностей обычно не возникает. Естественно, такая программа будет далека от совершенства. Ведь программист пользовался чужими наработками, модулями, библиотеками. Их тоже писали люди, и они тоже не идеальны. Грубо говоря, количество глюков конечной программы равна сумме глюков всех используемых в ней модулей плюс определенный процент глюков от самого программиста. И как тут создать шедевр?

Проблема в том, что у разработчиков почти не осталось стимулов писать "хорошие" программы. К глюкам, зависаниям, патчам все уже привыкли. А к стабильной работе — нет. Решив написать собственный браузер, программист скорее пойдет по пути Net Captor (который, как известно, использует ядро Microsoft IE), чем по пути Opera (в которой используется собственное, оригинальное ядро). И этот процесс необратим, пока индустрию будут направлять такие корпорации, как Microsoft. Впрочем, смена кормчего в ближайшее десятилетие, увы, не предвидится. Люди всегда будут пользоваться такими вещами, как Windows. Да, он не идеален, но это — меньшее зло. Возможно, меньшим злом вскоре окажется Linux, если его разработчики наконец-то уделят хоть немного внимания простым, необремененным особыми знаниями и желанием их получать, пользователям.

По поводу мастодонтских колоссов, стопорящих прогресс, как, например, www. Сейчас против этого ничего нельзя сделать. Но в будущем люди, надеюсь, поймут, что делая что-то сегодня, надо иметь в виду, что завтра будет что-то еще более хорошее. И переход к этому хорошему желателен именно плавный, безболезненный. То есть нужна не обратная совместимость, которую так пропагандируют крупные корпорации, а прямая. Надо смотреть в будущее, а не оглядываться в прошлое. Но это лично мое мнение, которое на практике труднореализуемо.

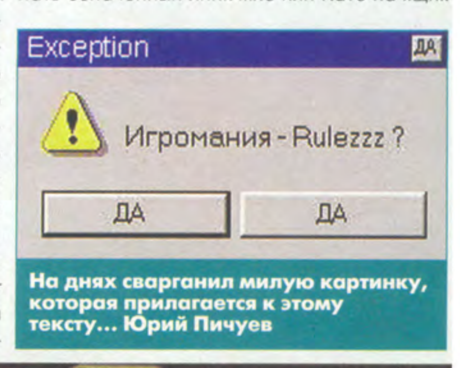
Мы в Сети

Геймер

Оригинальным нововведением сегодняшней подборки можно считать ссылку номер 3. Это не больше не меньше, а целый одноименный IRC канал, где, как мы надеемся, будут тусоваться поклонники компьютерных игр и, заодно, нашего журнала. Если вы не знаете, что такое IRC или как к нему подключаться, то — звоните на приведенный e-mail адрес создателя.

Далее, лично мне приглянулся 4-ый линк. Отличный сайт со множеством подробной информации по сериалу Fallout. Неплох также порядковый номер 6. Хорошо структурирован и часто обновляем. Настоящий клад для фанатов Half-Life и Counter-Strike.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне или Кате на ящик



На днях сварганил милую картинку, которая прилагается к этому тексту... Юрий Пичуев

Дорога в Morrowind

Привет, Игромания! Посылаю вам два своих стихотворения на тему фэнтези. Буду рад увидеть их на страницах любимого журнала (если, конечно, они вам понравятся). Первый стих — по мотивам игры Morrowind (Morrowind — rulez, несмотря ни на что), а второй по мотивам "Властелина Колец".

Всего наилучшего, str (str@mail.natm.ru)

Геймер

По чисто субъективным причинам нехватки журнального места мы публикуем только первое творение автора. На наш взгляд — лучшее. А Morrowind — действительно rulezzz!



Изгнанник

Плывет галера по волнам,
Изгнанник в трюме спит,
Уносит вдаль его вода,
Вперед корабль спешит.

Но кто изгнал его? За что?
Или он сам бежит?
Забыто. Снято. Прощено.
Но груз в душе лежит.

В чужой, далекой стороне,
Душа — как чистый лист.
Другое имя и судьбу,
Он взять себе решит.

Он здесь чужак, он здесь никто,
И звать его никак,
Как будто заново рожден,
Хотя — это не так...

Но кем бы он теперь ни стал,
Чего б ни совершил,
Он не забудет никогда
Себя, кем раньше был.

И, может быть, когда-нибудь
Потом, через года,
Блеснет на каменном лице
Горячая слеза.

На море бросив горький взгляд,
Закроет он глаза,
И схватит судорожно меч
Дрожащая рука.

(лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. www.rm2000.nm.ru. Сайт про RPG Maker 2000! Заходите любители, заходите профи! Всем рад!

2. http://vedmak2003.narod.ru. Приглашаю всех посетить сайт, посвященный LARPG "Ведьмак-2003". Концепт пополняется с каждым днем. Надеюсь, сайт вам понравится.

3. #igromania на @RusNet. Приветы! Вот, я открыл IRC канал на моей любимой сетке и милости прошу... Буду рад посетителям... Если идея интересна, буду рад выслушать предложения по поводу бот-содержания канала и инф-ботов.. *LeiDruid (leidruid@fromru.com)*

4. http://falloutsite.ru. Сайт посвящен бессмертной постъядерной ролевухе Fallout. Здесь также присутствует суперфорум по Фолу, и именно тут вы сможете вступить в ряды Fallout-клана Brotherhood Fraction of Steel.

5. www.gameser.narod.ru. Игры с разных сторон. Сайт компьютерной и игровой тематики. На нем вы можете найти много интересного, а именно — новости, профессиональные обзоры игр, preview, cheat-коды, скриншоты и т.д.

6. http://halflife.hobi.ru. Если вы обожаете халф-лайф, любите CS и играете в любые компьютерные игры, то вам сюда!

7. www.copyworld.boom.ru. На этом сайте вы можете обменять/купить много старых/новых компьютерных игр на английском языке.

Катя

На сем прощаемся с вами до начала осени. Желаю хорошо отдохнуть тем, кто еще не успел этого сделать, а всем прочим просто желаю всего хорошего! Пишите, ходите на наш сайт, не забывайте принимать участие в голосованиях и конкурсах. В общем, будьте!

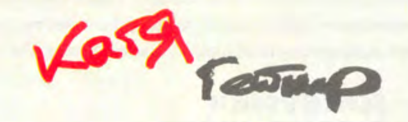


Сделал очередную картинку на тему "Игромании", на этот раз — на интернетовскую тему. Antony Night

Геймер

Покедова вам, коллеги-братья геймеры. Надеюсь на скорую встречу в сентябре, где, несмотря на необходимость возобновления транзитных сообщений дом-школа-институт, мы вновь продолжим наше неформальное общение!

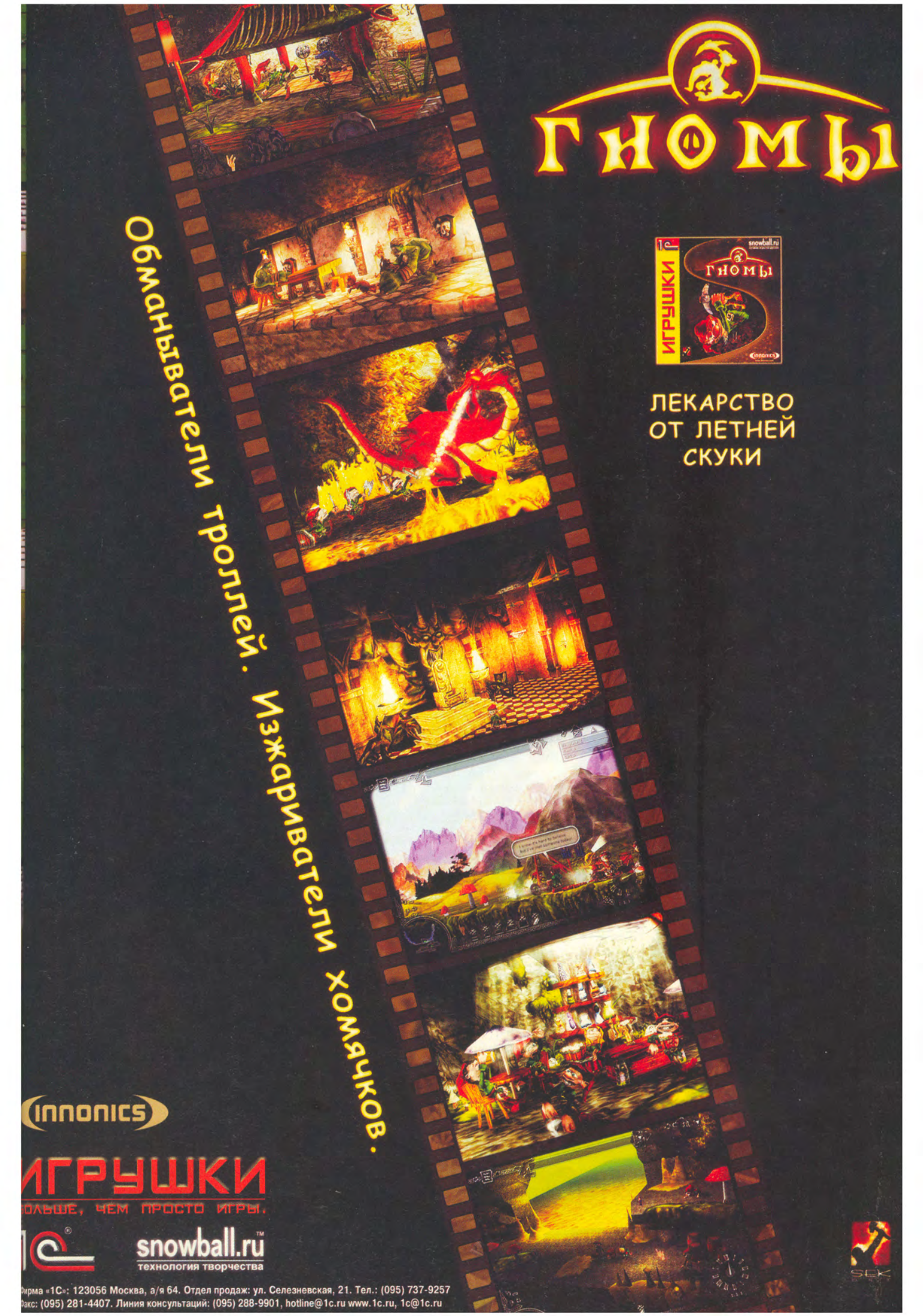
Медленно умирали от жары в редакции, золотистый загар получали, идею чернушного жанра защищали, наркотики не употребляли, но про секс в играх беседовали



Катя (kat.lyagushka.igromania.ru)
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)



Я бы назвал это-"Группа журналистов игромании едет за сенсацией! Что бы не опоздать на встречу приходится изворачиваться." С уважением, Виталий.



ГНОМЫ
ИГРУШКИ
snowball.ru
ГНОМЫ
innonics
ЛЕКАРСТВО
ОТ ЛЕТНЕЙ
СКУКИ
Обманыватели троллей. Изжариватели хомячков.
innonics
ИГРУШКИ
ОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
технология творчества
ирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257
акс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Дмитрий Скирюк
Иллюстрация
Алексея Макаренкова

СКАЗКА О ЧУВАКЕ И МЫШКЕ

(по мотивам А. С. Пушкина)

Жил чувак со своею машиной,
В одной небогатой конторе.
Он работал с процессором старым
Тридцать лет и три года.
Чувак искал софт в интернете,
Машина ему помогала.
Раз решил он по сетке пошарить, —
Пришла папка с одной утилитой.
Он опять запустил explorer, —
Пришла папка с пакетом рекламным.
В третий раз запустил он explorer, —
Пришел ему драйвер для мышки;
Непростая мышка, — gold edition.
Как запустятся файлы "Readme"!
На экране пишут по-русски:
"Эта версия не для поставки!
Если вы ее где-то купили,
Сообщите, и вам оторвется".
Удивился чувак, испугался:
Он работал тридцать лет и три года
И не слыхивал про такие программы.
Удалил он с винта утилиту,
А на сервер послал сообщенье:
"Ну вас на фиг с такими делами!
Не нужна мне ваша награда,
Ничего от вас вовсе не надо,
И без вас есть на чем поработать".

Воротился к себе на работу,
На машину запрос посылает.
"Я скачал было драйвер для мышки,
Не простой, золотое издание.
По-нашему говорила мышка,
Просила удалить с винта программку,
Большие бабки предлагала;
Откупалась, чем только пожелаю.
Не посмел я с них требовать что-то,
Просто так удавил утилитку".
Чувака машина зачморила:
"Дурачина ты, ламер мастдайный!
Не сумел ты срубить с мышки капусты!
Хоть бы взял ты с нее CD-привод,
Наш-то совсем разболтался!"

Вот полез чувак заново в сетку.
Видит, — в сетке большие помехи.
Стал он кликать золотую мышку.
Присылает ему мышка мыло:
"Какие проблемы, приятель?"
Ей по аське чувак отвечает:
"Войди в положение, мышка,
Заглючила моя машина, повисла,
Не дает мне нормально работать:
Надобно ей новый CD-привод;
Наш-то совсем разболтался".
Отвечает золотая мышка:
"О'кей, нет проблем, все устроим,
Будет вам новый компашник".
Воротился чувак из RuNet'a,
На машине — новый CD-привод.
Еще пуще машина глючит:
"Дурачина ты, ламер мастдайный!
Что мне твой лазерный привод?
Вызови, ламер, ты снова мышку;
Потребуй нам новый процессор".

Вот полез он обратно в сетку.
(А на сервере плохо с коннектом.)
Стал он кликать золотую мышку,
Посылает ему мышка мыло:
"Какие проблемы, приятель?"
Ей по чату чувак отвечает:
"Войди в положение, мышка!
Еще пуще машина глючит,
Не дает мне нормально работать:
Камень просит гигагерцовый".
Отвечает золотая мышка:
"Нет проблем, все устроим как надо,
Так и быть! будет вам процессор".



Вылезает чувак на машину,
А машины уж нету и следа;
Перед ним крутейший компьютер,
С процессором гигагерцовым,
С экраном на двадцать пять дюймов,
Машина гоняет программы,
Ругается каждой иконкой:
"Дурачина ты, ламер мастдайный!
Выпросил, дурачина, процессор!
Воротись и вызови мышку:
Не хочу быть настольной машиной,
Хочу быть станцией рабочей".

Полез чувак снова в сетку.
(А на сетке сбойнули странички.)
Стал он кликать золотую мышку.
Присылает ему мышка мыло:
"Какие проблемы, приятель?"
Ей по аське чувак отвечает:
"Войди в положение, мышка!
Опять моя машина глючит,
Не дает мне нормально работать.
Уж не хочет быть она персоналкой,
Хочет быть станцией рабочей".
Отвечает золотая мышка:
"Ладно, и это мы тоже устроим".

Вылезает чувак на машину.
Что ж он видит? Крутейший биг тауэр.
На экране — запущенный линух,
Никакой винды нет и в помине.
Две колонки, меж ними — сабвуфер,
Три-Дэшная видеокарта,
Модем на сто сорок, внешний,
И пишущий DVD-привод.
Клаву топчут сисопы крутые,
Она хитрые глюки им строит.
Говорит чувак про машину:
"Ни фига себе стала система!
Вот теперь уж можно поиграться".
На него машина зашипела,
За пивом бегать его определила.

Вот неделя, другая проходит,
Еще пуще машина глючит:
Опять к мышке чувака посылает.
"Лезь на сервер, затребуй мышку,
Не хочу быть рабочей станцией,
А хочу быть провайдером вольным".
Испугался чувак, взмолился:
"Что ты, вируса подхватила?
Ни коннектить, ни чатить не умеешь,
Перегрузишь ты целый веб-узел!"
Засбоила пуще машина,
Скринсейвер ему запустила:
"Как ты смеешь, ламер, спорить со мною,
Со мною, станцией крутою?
Лезь, говорю, в паутину,
Не полезешь, технари подключат".

Чувак опять полез в сетку.
(А на сервере все полетело.)
Стал он кликать золотую мышку.
Присылает ему мышка мыло:
"Какие проблемы, приятель?"
Ей по аське чувак отвечает:
"Войди в положение, мышка!
Снова глючит моя персоналка!
Уж не хочет быть станцией рабочей,
Хочет быть провайдером знатным".
Отвечает золотая мышка:
"Не дрейфь, держи хвост пистолетом!
О'кей! Будет машина провайдер!"

Чувачок домой воротился.
Что ж? Пред ним институт стоэтажный,
В главном зале видит свою машину,
Во всю стену мерцают экраны.
Служат ей операторы в белом,
Ставят лицензионные программы;
Результаты она выводит на принтер.
Вокруг охранники в камуфляже,
В руках дубинками играют.
Как увидел чувак, — испугался!
К мануалу приблизился робко,
Набирает пароли на клаве.
А в ответ ему: "Доступ отвергнут!"
Признать его машина не захотела,
Созвала персонал по тревоге.
Подбежали операторы с охраной,
Чувака взашей затолкали.
А в дверях-то менты подбежали,
Дубинками чуть не забили.
А народ-то над ним насмехался:
"Поделом тебе, юзер позорный!
Впредь тебе, юзер, наука:
Не трогай чужие машины!"

Вот неделя, другая проходит,
Еще пуще машина глючит:
Операторов за парнем посылает.
Отыскали чувака, привели к ней.
Выдает чуваку машина:
"Слазай в сеть, отыщи мышку.
Не хочу быть провайдером вольным,
Хочу быть стратегической машиной,
Чтоб стоять мне в Пентагоне-доме,
Чтоб служила мне мышка золотая,
И была б у меня утилитой".

Чувак не осмелился перечить,
Не дерзнул поперек слова молвить.
Вот полез он снова в паутину,
Видит, в интернете неладно:
Так и глючат знакомые сайты,
Так и падают, так сбоем и сбоят.
Стал он кликать золотую мышку.
Присылает ему мышка мыло:
"Какие проблемы, приятель?"
Ей по аське чувак отвечает:
"Войди в положение, мышка!
Что мне делать с железкой поганой?
Уж не хочет она быть провайдером,
Хочет быть стратегической машиной,
Чтоб стоять ей в Пентагоне-доме,
Чтобы ты сама ей служила,
И была бы у нее утилитой".
Не ответила мышка, сбойнула.
Только смайлик по почте послала.
А сервак покачнулся и рухнул,
А за ним и вообще — вся система.
Долго ждал чувак у экрана,
Не дождался, домой воротился.
Глядь: опять перед ним персоналка,
А в ней старый трехсотый процессор.


Рейнджеры всегда впереди!
КомандиР
«КОМАНДИР» — стратегия в реальном времени, действие которой посвящено легендарным событиям Второй мировой войны — высадке союзников в Нормандии 6 июня 1944 года (операция «Оверлорд») и их решительному наступлению на гитлеровскую Германию. Вы примете участие в самой масштабной десантной операции XX века в качестве командира батальона рейнджеров США. Вам и вашим бойцам предстоит высадиться на побережье Нормандии в зонах Омаха или Юта и, преодолев ожесточенное сопротивление противника, захватить плацдарм и расчистить дорогу десанту в глубь Франции. И это только начало! Рейнджерам придется пройти огонь и воду, выполнить множество особых заданий, разгромить врага под Шербуром, Каном, Гавром и Донфроном — и к концу операции «Оверлорд» вы по праву сможете назвать себя настоящим боевым командиром!
РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ — НА ДИСКЕ
1С ИГРОТЕКА
NIVAL INTERACTIVE
ЛИЦЕНЗИОННАЯ КОПИЯ ИГРЫ ОТ «1С» И NIVAL
Рейнджеры всегда впереди!
КомандиР
cdv
games.1c.ru
www.nival.com
1С Фирма "1С"
Independent ARTS
cdv www.cdv.de
NIVAL INTERACTIVE





Крылатые фразы

:)))
Плох тот фидошник, который не мечтает говорить ориджинами.
:)))
Отчего, отчего, отчего Winamp поет?
Оттого, что кто-то любит программиста!
:)))
Ошибки в программах — следствие ошибок в ДНК.
:)))
Мальчик Билли громко плачет — уронил мастдай задачу.
:)))
Беду наCLICKал.
:)))
Стек! И последние станут первыми.
:)))
Снесла курочка яичко. Начисто снесла. И ожидающе посмотрела на модератора RU.ANEKDOT.
:)))
НЛО я видел. Привидения видел. На очереди динозавры. Куплю 8086 комп.
:)))
Не пей пиво — фидошником станешь!
:)))
На целый байт короче. И, может быть, быстрее.
:)))
Мышка первой покидает зависающий компьютер.
:)))
Модем на 14400 научил меня терпению.
:)))
Пропала несущая? Заплати налоги.
:)))
АТС 73 защищает ваши модемы от карриера с утра и до вечера.
:)))
Горе ты мое аутлуковое!

Дружбы народов надежный applet.
:)))
И было у него три сына. Один умный, второй дурак, а третий вообще фидошник.
:)))
Однажды буддист, сатанист, эксгибиционист и модератор...

:)))
Вот сидит паренек — без пяти минут веб-мастер.
:)))
...и молодая не узнает, какой у парня был connect.
:)))
Интернетчики озадачены: есть ли жизнь в оффлайне?
:)))
Истинную цену живого человеческого общения по-настоящему понимаешь, только глядя на счета от провайдера.
:)))
Ищу выход из Интернета.
:)))
Коннект здесь больше не живет!
:)))
Кто юзал мой логин и весь его выюзал?!
:)))
Модема-модема, чукча почту хочет.
:)))
Нет, не перевелся еще carrier в наших линиях.
:)))
О человеке можно судить по его Temporary Internet Files.
:)))
Лечу от запоев, ожирения и Интернета. Бабка Меланья.
:)))
При звуках коннекта теряет волю.
:)))
Тянем-потянем, вытянуть... No carrier.

Шумы на линии обеспечил MoldTelecom.
:)))
Это вам не гифы по сайтам тырить!
:)))
mailto: На@деревню.дедушке
:)))
Megabyte — американское название килобайта.
:)))
При пожаре звонить ATDP901^M.
:)))
Позвольте вас, мадам, немного пингануть.
:)))
Пенти — ум, а Интер — нет.
:)))
В KOI-то веки.

:)))
Веб-мастер и Маргарита.
:)))
Возвращается муж внезапно домой из Интернета...
:)))
Продается модем, подключенный к Интернет.
:)))
Сидим, как в деревне! Ни радио, ни телевизора — один Интернет остался!
:)))
Тамбовский волк тебе провайдер.
:)))
Производя апгрейд компьютера, вы производите даунгрейд кармана.
:)))
Каждый Windows-программист — хитрый садомазохист.
:)))
Обнаружен вирус Win'95! Удалить (Да/Ага/Конечно)?
:)))
Мир становится все webанутей и webанутей.
:)))
Хакера баги кормят.
:)))
C:\Примочки\Всякая ерунда\Глюки\Windows
:)))
CPU cooler error — air is not found!
:)))
Новый Windows-Кашпировский: "Даю установку..."
:)))
Иногда в нашей жизни наступает такой момент, когда приходится расставить все точки над той буквой, которая обычно не пропечатывается в электронных письмах.
:)))
Фашист спалил родную плату...
:)))
Если вас глючит — засните и проснитесь заново.
:)))
Бэтмен — это что, человек-почтовый ящик?
:)))
Бабушка, а почему у тебя такой большой partition?
:)))
Не руби sux, на котором сидишь.

Анекдотический микс

:)))

Идет мужик по лесу. Вдруг видит — на полянке сидит паренек и красит ромашку в зеленый цвет.

— Парень, ты что делаешь?

— Как что — к ICQ коннекчусь!

:)))

Серьезная организация возьмет на высокооплачиваемую должность опытного хакера. Резюме просим размещать на главной странице сайта www.microsoft.com.

:)))

Звонок Юзера (Ю) в tech support фирмы, производящей блоки питания:

Ю — Добрый день, у меня из блока питания идет дым, что делать?

Сотрудник (С) — Вам нужен новый блок питания.

Ю — Нет, не нужен, мне нужно, чтобы из старого не шел дым.

С — Вы меня, видимо, не поняли. Вам нужен новый блок питания.

Ю — Зачем мне новый, вы просто скажите, что нужно сделать, чтобы из старого дым не шел.

С — Наберите в autoexec'е строку no smoke.

Пять минут спустя.

Ю — Не работает.

С — Значит, вам нужен новый блок питания.

Ю — Нет, мне нужно, чтобы из старого не шел дым.

С — У вас Windows стоит?

Ю — Да.

С — Звоните в tech support Microsoft. Там все объяснят.

Пятнадцать минут спустя.

Тот же Юзер — Добрый день, мне нужен новый блок питания.

С (удивленно) — Можно поинтересоваться, что вам сказали в Microsoft?

Ю — Оказывается, все было очень просто. Команда no smoke не подходит к моему блоку питания.

:)))

— Как размножается Microsoft?

— Делением.

:)))

Табачный магазин. Заходит летчик: "Мне — наши". Продавщица дает ему "Ту-134".

Заходит космонавт: "Мне — наши". Продавщица дает ему "Космос". Заходит программист: "Мне — наши". "Это какие же это ваши-





то?" — "А что, по-твоему, Ява — это остров, что ли?"

:)))

Все, кого ты не спроси,
Программируют на С,
Нынче встретишь ты едва ли
Тех, кто пишет на Паскале.

:)))

Первый этап работы над составлением программы — шумиха.
Второй — неразбериха.
Третий — поиски виновных.
Четвертый — наказание невиновных.
Пятый — награждение непричастных.

:)))

Создали ученые суперкомпьютер (он должен был на любые вопросы ответить), ну и задают ему вопрос:

— Есть ли Бог?

Комп подумал немного, пожужжал и отвечает:

— Недостаточно информации, подсоедините меня ко всем другим мощнейшим компам планеты.

Ученые повздыхали, а делать нечего, подсоединили. Опять спрашивают:

— Есть ли Бог?

Комп опять подумал, пожужжал и отвечает:

— Недостаточно информации. Подсоедините меня ко всем компам планеты вообще.

Ученым трудно было это сделать, но они все-таки подсоединили суперкомп ко всем компам планеты.

Опять задают тот же вопрос. Комп пожужжал и говорит:

— Недостаточно информации. Подсоедините меня ко всем электронным сетям, ко всем приборам на процессорах.

Ученые разбились в лепешку, но и это сделали. Опять задают вопрос:

— Есть ли Бог?

Компьютер:

— Теперь есть.



Понадобилось одной девушке (она училась на одном из гуманитарных факультетов МГУ) что-то объяснить по информатике. Чтобы определить, откуда начинать, спрашиваю:

— А что вы вообще-то по ней проходили?

— Word, Excel и этот... страшный, черный. DOS!



Еще одна история из жизни компьютерных фирм и новых русских. Новосибирский Level. Тихо жужжит вентилятор, периодически тихо шуршит лазерник, выплевывая очередную бумажку, менеджеры вполголоса беседуют с клиентами — типичная картина компьютерной фирмы. И тут от входа раздается громкий возглас:

— Что за х...я?!

В компьютерных фирмах выражаться как-то не принято. Все смотрят в направлении источника шума. У входа стоит деятель в длинном прямом пальто, к одной руке уже прирос мобильник от "Моторолы" размером с кирпич, в другой — какой-то девайс (видно, что карточка, но какая — разобрать сложно).

Деятель грозно движется к ближайшему менеджеру, с размаха швыряет карточку на стол и повторяет сакраментальную фразу:

— Что за х...я?!

Менеджер берет карточку в руки, внимательно рассматривает и неуверенно отвечает:

— "Джифорс" второй, хорошая видеокарточка.

Деятель, явно неудовлетворенный ответом, грозно вопрошает:

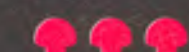
— Я пацана когда посылал, я что сказал — хорошую?! Я сказал — крутую видеокарточку! Вон у моего кореша (разводит руки где-то на ширину метра) вот такая карточка! Это я понимаю — крутая, а это что за х..ня?!

В глазах менеджера появляется понимание. Он просит минуту подождать, выбегает и вскоре возвращается с "Вуду один" (кто не помнит — она в длину сантиметров 30 и с двумя кулерами). Протягивает ее деятелю и вежливо так спрашивает:

— Вот это вас устроит?

— Ну вот, другой базар.

Забирает "вудушку", оставив "гифорсину" лежать на столе, разворачивается и выходит.



История, привезенная из славного города Омска.

Компьютерная фирма. С менеджером беседует распальцованный покупатель. Диалог происходит в следующем режиме:

— Этот, как его, "Пентиум 4" чтоб был!

— Знаете, таких процессоров нет (тогда были только третьи), но у нас есть "Пентиум 3", и мы вам его обязательно поставим.

— И винт это, как его, Вован говорил (лезет в карман, достает оттуда бумажку, читает) О! Сказевый!

— Да, такие винчестеры есть, и мы вам его обязательно поставим.

Обсуждение продолжается еще некоторое время. Вокруг собирается кучка заинтересованных. В конце концов вся конфигурация продумана, и покупатель выдает фразу:

— Ну и скока это все будет?

— Где-то полторы тысячи долларов.

— Клево, у Вована на штуку. Тока это, корпус мне обычный серый не надо. Мне лучше (скользит взглядом по витрине).... О! Вот этот!

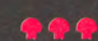
Менеджер (смущенно):

— Этот нельзя...

Покупатель (возмущенно):

— Это почему?!

— Это пылесос...



Довелось мне как-то работать на компанию под названием "Интест". Население конторы страшно любило заменять букву "т" в названии на букву "ц". Но речь не об этом. Выполнял я там обязанности сисадмина. Приезжал вечером, когда все уже разъезжались по домам, отпускал домой сторожа (за что сторожа меня сильно любили и поили пивом) и правил тачки (просто удивительно, как можно уделать машину за один рабочий день). Моя подруга тоже работала в этой фирме, и частенько оставалась со мной. И вот, в один прекрасный день, только я приезжаю домой и ложусь отсыпаться после трудов праведных — звонит телефон. Поднимаю трубку и слышу голос генерального (которого в фирме не очень любили): "Евгений, приезжай — у нас проблемы".

Приезжаю в контору и застаю всех (кроме директора, что стоит отметить отдельно) ползающими от хохота по полу. Несложное расследование причин открыло следующую картину. Директор этим утром приехал из Москвы и привез с собой на флоппах свежий дистрибутив "Лексикона" (а год на дворе был 1995-й) и поставил его на машину нашей бухгалтерше. При этом с дискетки на тачку прыгнул вирус под названием Civil Defence. У данного зверя есть масса проявлений, одно из них — вирь вешается на прерывание принтера, отслеживает передаваемый на печать текст, и все прилагательные в нем заменяет тоже прилагательными, только нецензурными, сохраняя при этом все правила русского языка. А бухгалтерша наша любила опаздывать везде, где только можно. И вот она с утра (уже после визита генерального) распечатывает банковские платежи, а поскольку она опаздывала в банк, она не смотрит в бумагу — на экране-то все нормально. Возвращается она очень быстро, вся красная, и приносит с собой "Сексуальный платеж", подписанный "Е....м директором А.". Лицо генерального, когда я объяснил ему, кто принес этого зверя, надо было видеть...





Подготовил Святослав Торик
(torick@igromania.ru).
Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru



ТЕСТ #24 КВЕСТЫ, КВЕСТЫ...



...а моему любимому конкурсу уже два года!

Юбилей, однако. Впрочем, об этом абзацем ниже.

Меня тут народ заваливает письмами и жалобами на форуме про то, что Тест им, видите ли, слишком легкий. Господа, даю вам честное пионерское слово (хотя я никогда не был пионером) — вы же на Тест отвечаете через пень-колоду! Хотите, чтобы правильных ответов оставалось ровно пять — типа чтобы не надо было случайным образом победителей определять?..

Хотя... сегодня ведь юбилей, верно? А в юбилей можно позволить себе много всякого... ну, например, усложнить Тест раза в два, ага? Ага.

Лично для меня самыми сложными и непроходимыми играми являются квесты (они же адвенчуры, они же quests aka adventure). Поэтому сегодняшний Тест будет посвящен конкретно этим представителям игровой индустрии. Мало того, что жанр малопопулярен, так я еще и вопросы каверзные задавать собираюсь!

Квесты — это, надо заметить, не просто красивые картинки, некоторые элементы которых двигаются и делают вид, что с ними можно произвести всякие действия. Квесты — это еще и "чисто женский" жанр. Почему-то так сложилось (или так только принято считать...), что настоящие мужики играют в экшены или стратегии, а женщины в массе своей предпочитают красивые сказки про Гайбраша Трипвуда. Так что если в этот раз будет много правильных вариантов ответов от женщин, я не удивлюсь.

Теперь об участниках. **The 7th Guest**, **"Петька и Василий Иванович спасают Галактику"**, **Leisure Suit Larry**, ну и так далее. Обязательно будут игры от Sierra, LucasArts и иных разработчиков-корифеев. Поехали!

Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, отмечая свой вариант ответа. Далеко не факт, что существует единственный верный ответ, их может быть больше!

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Как и договаривались, вопросы будут сложные. Первый касается игры **The 7th Guest**. Как известно, компания Trilobyte выпустила The 7th Guest, The 11th Hour, Clandestiny и сборник паззлов по мотивам первых двух игр — Uncle Henry's Playhouse. После чего развалилась. Греми Дивайн, главный программист и дизайнер компании ушел в id Software, а остальные разбежались по другим фирмам.

Казалось бы, все, серия умерла. Но нет! Некоторые из создателей собрались, организовали совместную компанию, названную по фамилии одного из них, и начали делать Третью Часть из серии "Особняк Генри Стауфа". Надо заметить, что в этой третьей части самого Генри не будет (он, вроде бы, честно помер еще в The 11th Hour). Судя по единственному девяностомегабайтному ролику, валяющемуся в Интернете, эта игра (выйдет ТОЛЬКО на DVD) продолжит славные традиции головоломания над паззлами, параллельно рассказывая очередную страшную историю. Как там пел Fatman в официальном саундтреке к T7G? *Let's take the time to play ourselves a game!*

А теперь вопрос: как называется эта самая Третья Часть?

А. The 7th Guest III: The Collector
Б. The 7th Guest III: The Editor
В. The 7th Guest III: The Producer
Г. The 7th Guest III: The Gamer

Вопрос второй

Конечно же, все мы помним Первый Настоящий Русский Квест — **"Петька и Василий Иванович спасают Галактику"**. Такая трехдисковая лубочная интерактивная картинка, переполненная пародиями, словно подушка пухом. Ну, вы помните, наверное, Бивиса и Батхеда на стенах какого-то подвала и реплики Петьки на тему наскальных рисунков?.. После выпуска первых двух частей "ПиВИЧа" ребятам надоело заниматься конкретно "Петькой", так что они взяли и организовали другую компанию, в которой и начали разрабатывать другой проект. Проект готовится до сих пор, и называется он...

А. "Всеслав Чародей"
Б. "Русская Рулетка"
В. The I of The Dragon
Г. Ars Magica

Вопрос третий

Сначала был Эл Лоув. И Лоув был приколист. Потом была игра **Softporn** за авторством Эла Лоува. И был Softporn приколен. Ну а потом Эл взялся сделать графическую версию этой игры, но до того увлекся всякими фишками, что параллельно серьезно расширил сюжет и придумал Ларри Лаффера. То есть, **Leisure Suit Larry** (еще Лоув придумал Фредди Фаркаса, но это уже другая история).

Последней официальной частью приключений Ларри считается Larry 7: Love For Sail, после чего от этого направления было решено отказаться. И это как раз когда Эл начал работы над восьмой частью (Larry 8: Lust in Space)! Эх... но не только эта часть была не окончена. Существует одна из серий, работы над которой даже не начинались! Конечно, я имею в виду...

А. Larry 2
Б. Larry 3
В. Larry 4
Г. Larry 5

Вопрос четвертый

Так уж и быть, задам вам вопросец полегче. LucasArts в последнее время подалась переиздавать свои старые игры. Скоро (если еще не) выйдут всякие там **Rebel Assault**, **Sam & Max Hit The Road**, а также другие популярные игры (хочу Outlaws!). Но этим дело не ограничится. Недавно на выставке E3 показывали мультик из продолжения одного из самых знаменитых квестов. Все игровое сообщество ахнуло, узнав о том, что все-таки решили делать продолжение игры. Ну, конечно, чепчики в воздух, крики "УРА!!!" и все такое. А о чем это я, собственно?

А. Maniac Mansion 3 aka The Day of The Tentacle 2
Б. Sam & Max Hit The Road Again
В. Loom 2
Г. Full Throttle 2

Вопрос пятый

Кстати, возвращаясь к теме LucasArts — а как зовут композитора, который написал замечательные песни *King of The Creatures* к **Sam & Max Hit The Road** и *A Pirate I Was Meant To Be*, что из **The Curse of Monkey Island** (да и вообще он делал музыку к играм LucasArts)?

А. Bobby Prince
Б. Tim Shaffer
В. Michael Z. Land
Г. The Fatman

Вопрос шестой

Интерактивнейший квест с ШЕСТНАДЦАТЬЮ концовками. Отличнейшие видеовставки. Воксельная технология. Умопомрачительный сюжет, заставляющий только что не в истерике биться. Огромные вариативные решения загадок. В общем, это — **Blade Runner**. Лучший квест от Westwood (простите меня, Брендон, Зантия и Малькольм, но это правда). Как разработчикам удалось сохранить атмосферу оригинального кинофильма — непонятно. Но тем не менее, им это удалось. Помнится, на диске с Red Alert был ролик из этой игры. Сколько раз я пересматривал его, пытаясь понять, о чем там, собственно, речь (увы, Филиппа К. Дика я тогда не читал и фильма Ридли Скотта еще не смотрел)...

А вопрос, собственно, очень простой: кто снимался в главной роли в фильме и с кого рисовали главного героя для игры?

А. Жан-Клод Ван Дамм
Б. Арнольд Шварценеггер
В. Малькольм Макдауэлл
Г. Харрисон Форд

Вопрос седьмой

Если уж речь пошла о крутых многодисковых квестах, то не могу не упомянуть и ве-

ПРИЗОВОЙ ФОНД



Компания **"Сатурн Плюс"** и **1С** подготовили нам сюрприз. Он называется "Первый Российский Трехмерный Квест". Еще у него есть другое название — **"Джаз и Фауст"**. Ни к музыкальному жанру, ни к повести о докторе Фаусте игра отношения не имеет. Это — всего лишь квест про двух бродяг; один хочет богатств и золота, а другой — любовь знойной девушки. Учитывая, что играть можно либо за одного героя, либо за другого, можно смело заявлять, что вы, дорогие читатели, можете выиграть сразу две игры в одной.

Приз предоставлен компанией 1С, издающей игру. Сроки выхода **"Джаза и Фауста"** в коробочной версии — где-то в районе сентября. Соответственно, обещаем выслать и раздать призерам коробки с игрой сразу же, как только появится такая возможность. Искренне надеемся, что это будет одновременно с подведением итогов по данному Тесту.

ликую игру **Phantasmagoria**. Игра Роберты Вильямс, жены Кена Вильямса, президента компании Sierra. Пожалуй, это был первый интерактивный квест-ужастик (семь дисков!) с участием живых актеров и почти полного живого окружения (в "Седьмом госте" были только актеры, задники же были нарисованы). Несколько часов видео, цифровой звук и все, что там прилагается. Была и вторая часть, A Puzzle of Flesh. Но она получила менее одобрительную оценку, нежели оригинал. А недавно в России вышла локализованная полная версия игры, адаптированная к тому же под последние системы Windows. Кто же эти смельчаки-локализаторы-издатели?

А. Бука
Б. 1С
В. Софтклаб
Г. Какой-то левый гон. Торик, ты чего там, перепил, что ли?

Условия выполнения теста

Ответы присылайте на **test@igromania.ru** либо на **адрес редакции**. Прочие подробности смотрите в разделе **"Участие в конкурсах"**.

Подготовил Святослав Торик (torick@igromania.ru).
Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).



Скринтурс #08. Август

И о погоде.

Не бывает так. Ну вот не бывает. Чтобы на улице +35 в тени, в наушниках играет саундтрек то ли из Quake 2, то ли из Red Alert, а до ближайшего холодильника — пятнадцать минут по пустынной дороге, вдоль которой, увы, не растут деревья с тенью в +35 градусов...

Дорогие читатели, вы себе даже не представляете, что творилось в уважаемой редакции прошлым летом. У нас тогда открылся филиал Кипра и Турции вместе взятых. Только моря под окнами не хватало (хотя рядом была Москва-река). Местные магазины по продаже вентиляционной техники плакали от счастья, пересчитывая наши, заработанные в буквальном плане потом денежки, которые мы отдавали за пару килограмм пластмассы, трехлопастную железку и моторчик производства фирмы "Карлсон и Ко". Тем не менее, правильно собранная из этих частей конструкция работала успешно, эмулируя в редакции свежий морской ветер.

А теперь, без малейших переходов, намеков и так далее — **"Скринтурс"**!

Напомню, что сим забавным словом называется конкурс, в котором участвуют девять картинок и любой читатель "Игромании". Если вы находитесь по ту сторону качественной финской бумаги, то вы автоматически становитесь читателем "Игромании" и, соответственно, можете принимать участие в конкурсе.

Картинки возлежат в соответствующем разделе на компакт-диске. Ваша задача — найти на диске в разделе **"СКРИНТУРС"** девять картинок, определить, из какой игры какой скриншот взят и, наконец, написать нам письмо на тему "Нашел, нашел!".

Отсылать свои варианты ответов следует либо на электронно-мейловый ящик **screenturs@igromania.ru**, либо на аналогово-почтовый **адрес редакции** *(а прочие подробности смотрите в разделе **"Участие в конкурсах"**)*.

Призовой фонд этого **"Скринтурса"** составляет что-то в районе пяти коробок с игрой **"Казаки: Снова война"**. Что это такое? А это очередной, уже второй по счету, аддон к "Казакам"! Судя по всему, пока не выйдет "Завоевание Америки" или "Казаки 2", **GSC GameWorld** так и будет выпускать аддоны к "Казакам". А компания **"Руссобит-М"** — их издавать. Впрочем, ничего плохого в этом нет, так как аддон (а в вашем случае есть шанс получить его забесплатно) — это всегда хорошо, особенно такой, как **"Казаки: Снова война"**. Удачного вам выигрыша!



Ах да! В следующий раз мы поговорим о политике.

Составитель "Скринтурса": Святослав Торик



Дорогой читатель! Предлагаем вам принять участие в нашем анкетировании. Цель этого опроса — получить максимально подробную информацию о вас. Помогите нам узнать, кто вы такой, что вас привлекает, чем вы интересуетесь. Эти сведения очень ценны для нас, так как они позволят сделать "Игроманию" еще лучше.

Мы развиваемся и при планировании изменений в журнале стремимся учитывать ваши интересы и предпочтения. И мы надеемся, что вы поможете нам в этом.

Заранее спасибо за участие!!! Десяти участникам (выбранным случайным образом) достанутся призы, любезно предоставленные компанией **"Руссобит-М"**. Между счастливчиками в случайном порядке будут распределены следующие игры: **Venom — Codename: Outbreak; "Казаки: Последний довод королей"; "Хулиганы"** (коробочные версии), помимо этого, **"Противостояние 4; "Король Друидов"; "Казаки. Снова война"** (в DVD-боксах) и **"Темная планета"; "Доисторические войны"; Battle Realms; World War III; "Черное золото"** (в джевельной версии).







Заполняйте анкету (после внимательного прочтения вопроса и вариантов ответа, обведите, пожалуйста, цифру, которая соответствует выбранному вами ответу) и присылайте в редакцию:

Куда: 111524, Москва, ул. Перовская 1.
Кому: Игромания, Анкета



1. Ваш пол
01 мужской
02 женский

2. Ваш возраст__________
(укажите число полных лет)

3. Укажите, пожалуйста, ваше образование
01 неполное среднее (не закончил еще среднюю школу)
02 среднее общее (закончил среднюю школу, ПТУ, РУ и т.п.)
03 среднее специальное (закончил ССУ, техникум)
04 неполное высшее (за плечами уже три курса ВУЗа)
05 высшее

4. Работаете ли вы?
01 да, работаю
02 да, работаю, но совмещаю работу с учебой
03 нет, не работаю

5. Оцените, пожалуйста, доход вашей семьи
01 высокий
02 выше среднего
03 средний
04 ниже среднего
05 низкий
06 затрудняюсь ответить

6. Есть ли у вас в семье персональный компьютер?
01 да
02 нет

7. Есть ли у вас в семье автомобиль?
01 да
02 нет (переходите к вопросу №9)

8. Если у вас есть автомобиль есть, то какого производства?
01 отечественного
02 иностранного
03 и отечественного, и иностранного

9. Есть ли у вас лично сотовый телефон?
01 да
02 нет

10. Как вы обычно проводите отпуск, каникулы?
01 отдыхаю за границей (дальнее зарубежье)
02 отдыхаю на российских курортах
03 нахожусь на даче или в деревне
04 не выезжаю за пределы собственного города
05 другое______________________________



Теперь расскажите, пожалуйста, о том, как вы проводите свободное время.

(перед вами табличка, оцените, пожалуйста, каждую строку в таблице и рядом с выбранным вариантом поставьте галочку)

11. За последний месяц вы посещали ...?

1. Компьютерные клубы	да	нет	затрудняюсь ответить
2. Интернет-кафе	да	нет	затрудняюсь ответить
3. Спортивные секции	да	нет	затрудняюсь ответить
4. Спортивные клубы	да	нет	затрудняюсь ответить
5. Театры	да	нет	затрудняюсь ответить
6. Кинотеатры	да	нет	затрудняюсь ответить
7. Музеи и выставки	да	нет	затрудняюсь ответить
8. Концерты	да	нет	затрудняюсь ответить
9. Ночные клубы	да	нет	затрудняюсь ответить

(еще раз убедитесь, пожалуйста, что вы оценили все пункты, приведенные в таблице)

Помимо досуговых предпочтений, для нас представляют интерес и ваши медиа-пристрастия.

12. Скажите, какие молодежные издания, помимо "Игромании", вы читаете более-менее регулярно?

____

____

____

13. Какие радиостанции вы слушаете более-менее постоянно?

____

____

____

14. Каким телевизионным каналам вы отдаете предпочтение?

____

____

____

А теперь последняя пара вопросов, по поводу рекламы, публикуемой на страницах нашего журнала.

15. Обращаете ли вы внимание на рекламу, публикуемую на страницах журнала "Игромания"?

01 да, обращаю (переходите к следующему вопросу)
02 нет, не обращаю (переходите к вопросу №17)
03 затрудняюсь ответить

16. Какие рекламные материалы вы просматриваете в первую очередь?

01 рекламу игр
02 рекламу компьютеров и компьютерных аксессуаров
03 рекламу интернет-провайдеров
04 рекламу компьютерных клубов
05 рекламу радио, журналов
06 другое____________________

17. Выберите, пожалуйста, суждение, с которым вы согласны

01 Реклама в журнале, на мой взгляд, очень полезная вещь. Всегда руководствуюсь ей при покупке чего-то нового.
02 Реклама?! Мне ни горячо, ни холодно. Пусть остается в журнале, если кому-нибудь это надо.
03 Меня раздражает реклама, совершенно бесполезное использование места в журнале.

Ну вот и все! СПАСИБО!!!!





Спонсоры конкурса: Creative Labs и "Бука"

Героический КОНКУРС

Лучший сценарий для Heroes of Might and Magic IV

Прошел уже целый месяц с того момента, как мы объявили о начале масштабнейшего конкурса на лучший сценарий для **Heroes of Might and Magic IV ("Герои Меча и Магии IV")**. Конкурс продлится **до первого октября**, и принять в нем участие может любой желающий. Сейчас мы подведем некоторые итоги прошедших двух недель конкурса (с момента, как июньский номер **"Игромании"** поступил в продажу, и до момента написания этих строк прошло ровно две недели), а заодно напомним, что и как обстоит.

Начнем с того, что конкурс — на лучший сценарий формата **S (small)** или **M (medium)**. Сценарий, а не кампанию. Вроде все подробно разжевали в правилах, ан нет — все равно находятся уникумы, которые спрашивают, можно ли им прислать кампанию на конкурс... Прислать — можно! Но не на конкурс, а в **"Игровую зону"**, в раздел **"Работы читателей Мании"**. Ведущие "Игровой зоны" всегда рады вашим творениям, и все лучшее находит место на нашем компакт-диске. **Еще раз напоминаем:** внимательно читайте правила. Любые карты, им не соответствующие, не будут допущены на конкурс. Исключений не будет, поблажек тоже.

Кстати, о правилах. Горячие финские парни из типографии, в которой печатается наш журнал, умудрились перепутать страницы в предыдущем номере. И вдвойне обидно, что их ошибка затронула прежде всего Героический Конкурс. Для тех, кто является счастливым обладателем предыдущего номера и все еще неким чудом пребывает в неведении касательно того, где вторая страница от журнального конкурса: обратите внимание! Между страницами 166 и 168 должна находиться страница 167, которая, так уж вышло (физкульт-привет печатникам!), находится между страницами 172 и 173.

Если же предыдущего номера журнала у вас по каким-либо причинам нет, а принять участие в конкурсе хочется, то — не расстраивайтесь. Посмотреть правила вы можете либо на нашем сайте ***www.igromania.ru***, либо на компакт-диске к этому и последующим выпускам журнала.

Итак, с этой путаницей, вроде разобрались. Сейчас будем разбираться с другой. А именно с путаницей в оформлении паспорта карты. Нет, господа участники, ну нельзя же так! Мы, конечно, понимаем, что, просидев пару ночей за картой, тратить время на какой-то паспорт не хочется. Но уж сделайте милость! Опять-таки, на компакте и на сайте есть шаблон паспорта. Для тех, кто в танке: шаблон — это образец того, как делать надо. И уж точно не того, как не надо. Первый же участник конкурса умудрился уложить весь паспорт в 3 (!) строчки. Конкретнее: он указал имя, фамилию, адрес электронной почты и название карты. Разумеется, "танкист" тут же был дисквалифицирован. Суров закон, но закон, как говорится.

Выкладывать на компакт-диск работы участников еще рано — пока что, как мы и предполагали, пришли только самые первые карты. Сейчас большая часть корреспонденции — это вопросы и уточнения. Порой приходят совсем уж гениальные послания. *"Возьмите меня в победители, быстро!!!"* — пишет нам один человек, имени которого мы, так и быть, не указываем. *"Разбежались, товарищ!"* — отвечаем мы всей редакцией. Идите лучше делайте карту. А если не умеете, читайте статьи из цикла **"Героический картострой"**, который два номера подряд обитает на страницах журнала в рубрике **"Мастерская"**.

Ну и напоследок мы хотели бы от всей души поблагодарить тех, кто упомянул о конкурсе на своих страницах в интернете. Огромное вам спасибо за вклад в дело популяризации "Героев"! Мы очень и очень всем вам признательны.

Все! На этом жюри героического конкурса прощается с вами. До встречи на страницах сентябрьской "Игромании". Делайте свои карты, присылайте их на ***heroes@igromania.ru*** и не забывайте о том, что 30 победителей получат огромное количество призов от спонсоров конкурса — компаний **"Бука" и Creative Labs**!

Призы от Creative Labs: колонки **Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D** за первое место, внешняя звуковая карта **Sound Blaster Extigy** за второе место, веб-камера **Creative PC-CAM 600** за третье место!

Призы от "Буки", издателя и локализатора четвертых "Героев" в России: официальная русифицированная коробочная версия **"Героев Меча и Магии IV"** всем, кто займет с 1 по 30 места; коробочная версия грядущего российского блокбастера **"Код доступа: РАЙ"** всем, кто займет с 1 по 20 места; наконец, фирменные банданы/майки всем, кто займет с 1 по 10 места!

До встречи в следующем номере и — успеха всем участвующим!

Жюри конкурса: Денис Марков (kiar@igromania.ru), Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru), Святослав Торик (torick@igromania.ru), сотрудники редакции журнала "Игромания".

Neverwinter Nights

BioWARE™ CORP

BLACK ISLE

Wizards OF THE COAST